PC Games

Wissen, was gespielt wird

DVD

EXKLUSIV-DEMO AUF DVD:
NEVERWINTER NIGHTS

€ 4,99 02/03

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

PC Games PROFI-GUIDE GENERALS

C&C GENERALS EXTRA-HEFT zum Herausnehmen

SCHLEICHEN!
SCHIESSEN!
SPIONIEREN!

DEMO AUF DVD

Splinter Cell

16 SEITEN: TECHNIK-CHECK & KOMPLETTLÖSUNG



GRAFIKKARTEN-PREISTIPPS

Jetzt zugreifen: High-End-Grafikkarten zum Schnäppchen-Preis!

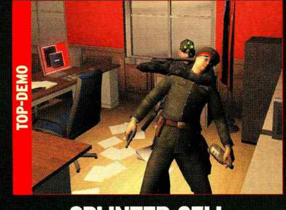


SIM CITY 4

Spiel des Monats: Mit Spiele- & Tuning-Tipps für alle Bürgermeister!

4 191278 204996 02

AUF DVD: 15 Demos, 18 Videos, 28 Updates und Hardware-Treiber sowie jede Menge Spieler-Tools



SPLINTER CELL
Atemberaubend: Kompletter Level spielbar



PRAETORIANS
Demo: Legionäre gegen Gallier



WARCRAFT 3
Demo: Drei brandneue Missionen



IMPOSSIBLE CREATURES
Demo: Strategie aus dem Genlabor



MAFIA
Demo: Tutorial und komplette Mission

18 VIDEOS & TRAILER



HOTWARE SOFTWARE

Spar-Tipps für die Grossen...



je **35.-**

WISO Sparbuch 2003
Schlagen Sie dem Kanzler ein Schnäpchen

Steuer-Spar-Erklärung 2003
Holen Sie sich ihr Geld zurück



19.-

Steuer 2003
Keinen Cent für Eichl



14.-

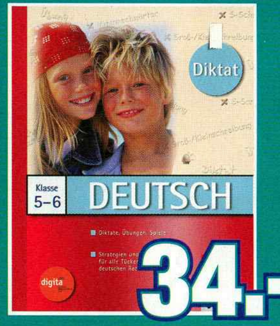
T@x2003 Standard
Steuernsparen für Preisbewußte

KLICK &WIN



3x American Conquest
www.HOTWARE.de

Lern-Hits für die Kleinen...



49.-

Ali der Mathemeister
Für 5. bis 10. Klasse.

34.-

Deutsch Rechtschreibung
5./6. Klasse. Auch für 3./4. Und 7./8. Klasse erhältlich.



39.-

Lollipop Deutsch 1
Auch für Klasse 2,3,4 erhältlich.



01662 Meisen, 03521-408660
01968 Senftenberg, 03573-363617
06847 Dessau, 0340-540040
07318 Saalfeld, 03671-5363
07333 Unterwellenborn, 03671-4466-0
07749 Jena, 03641-46810
08371 Glauchau, 03763-7797-0
09244 Lichtenau, 037208-8040
10439 Berlin-Prenzl., 030-4471160
12555 Berlin-Köpenik, 030-6501630
12681 Berlin-Marzahn, 030-549955-0
14513 Teltow, 03328-3342-0
15234 Frankft./Oder, 0335-66386-0
15745 Wildau, 03375-5652-0
18442 Stralsund, 03831-4780
21339 Lüneburg, 04131-243050
26789 Leer, 0491-4245
31141 Hildesheim, 05121-53258
31789 Hameln, 05151-60820
40215 Düsseldorf, 0211-384180
41065 Mönchengl., 02161-9284-0
41462 Neuss, 02131-66193-0
42103 Wuppertal, 0202-49300-0
42283 Wuppertal, 0202-250660
45768 Marl, 02365-92497-0
46414 Rhede, 02872-7172
46047 Oberhausen, 0208-6565-252
46485 Wesel, 0281-98408-0
47166 Duisburg, 0203-544010
51373 Leverkusen, 0214-830420
51643 Gummersbach, 02261-918510
55743 Idar-Oberstein, 06781-41011
65549 Limburg, 06431-91930
67663 Kaiserslautern, 0631-57086
68766 Hockenheim, 06205-2043-30
77656 Offenburg, 0781-91350
78467 Konstanz, 07531-99698-0
97076 Würzburg, 0931-20024-0
97318 Kitzingen, 09321-13290
97753 Karlstadt, 09353-900640
97816 Lohr, 09352-800410
97877 Wertheim, 09342-9618-0
97828 Marktheidenfeld, 09391-29-0
99817 Eisenach, 03691-8250-0
59557 Lippstadt, 02941-10648
63820 Elsenfeld, 06022-61780
56626 Andernach, 02632-2532-0
59494 Soest, 02921-665203

expert 
R&K Markt • Dinslaken
46539 Dienslaken, 02064-4149-0



30880 Laatzen, 0511-87954-0
33689 Bielefeld, 05205-992-0
40880 Ratingen, 02102-4504-0
44809 Bochum, 0234-9533-0
45739 Oer-Erkenschwick, 02368-914510
49078 Osnabrück, 0541-9415-0
65555 Limburg, 06431-951201

RATIO

28816 Stuhr, 0421-87151-0
32584 Löhne, 05731-781-0
31655 Stadthagen, 05721-983-0
34225 Baunatal, 05665-9996-0
48155 Münster, 0251-696-0
54292 Trier, 0651-27020



Johann + Wittmer
40880 Ratingen, 02102-434040

Telepoint
FOTO• TV• HIFI VIDEO• ELEKTRO

26129 Oldenburg, 0441-9709922
26789 Leer-Nüttermoor, 0491-92566-0

TOP3MARKT

97080 Würzburg 0931-9708-323
97424 Schweinfurt, 09721-7747-0
97616 Bad Neustadt, 09771-6163-0

Alle Angebote freibleibend. Änderungen, Liefermöglichkeiten und Zwischenverkauf vorbehalten. Falls die Industrie nicht oder zu spät liefert, behalten wir uns vor Nachlieferung anzubieten. Preise in Euro.



Bohemia Interactive

1,5 Millionen Rekruten brauchen Verstärkung.

DICH!























Vertrau Deinem Kopf, Deinem Bauch und Deiner M-16.

1,5 Millionen haben sich für die Operation Flashpoint Reihe freiwillig gemeldet. Jetzt ist Dein Einsatz gefragt. In einer Games-Collection, die neben der Voll-Version alle Operation Flashpoint Add-Ons und Upgrades enthält. Riesige Inseln und drei ultra-realistische Storylines erwarten dich. Bereit für den Kampf, Soldat? Über 100 Single- und Multiplayer Missionen sowie unzählige Waffen und Fahrzeuge lassen keine Wünsche offen. Operation Flashpoint Game Of The Year Edition. Überleben ist alles.

www.codemasters.com





EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Das fängt **ja gut an ...**

Donnerstag | 05. Dezember 2002

„Die teilweise verbreitete Aussage, **Anstoß 4** wäre komplett verbugt oder sogar überhaupt nicht spielbar, kann von Ascaron nicht nachvollzogen werden", heißt es in einer heute veröffentlichten Pressemitteilung. Damit widerspricht Ascaron den Warnungen von PC Games – ein klares Foul, denn zu diesem Zeitpunkt hat es sich selbst in München und Hamburg herumgesprochen, in welchem Zustand sich das Spiel befindet. Entnervte Käufer tragen die Packung zum Händler zurück, wollen ihr Geld wiederhaben. Für PC-Games-Leser indes hat sich die Ausgabe 01/03 schon allein deshalb gelohnt, weil ihnen viel Ärger erspart blieb. Neueste Entwicklungen (im wahrsten Sinne des Wortes) rund um **Anstoß 4** erfahren Sie im Test auf Seite 80, im Exklusiv-Report auf Seite 20 und in den News.

Montag | 09. Dezember 2002

Danke für Lob und Anregungen zu den neuen Most-Wanted- und Charts-Rubriken!

Montag | 09. Dezember 2002

Wer hätte das gedacht: Mit einem halben Jahr Verspätung stellt Bioware doch noch die spielbare Demo des 3D-Rollenspiel-Juwels **Neverwinter Nights** fertig. Wieder eine fantastische Top-Demo, die Ihnen PC Games exklusiv und zuerst auf Heft-DVD anbietet.

Freitag | 13. Dezember 2002

Allein das Datum hätte Ascaron misstrauisch machen müssen: Heute erscheint bereits der zweite **Anstoß 4**-Patch. Nicht ohne Stolz werden über 100 (!) eliminierte Bugs versprochen – stimmt, allerdings werden durch den Patch ungleich schwerwiegendere Bugs ausgelöst. An dieser Stelle verweisen wir gerne auf den Tagebuch-Eintrag vom 05. Dezember.

Freitag | 13. Dezember 2002

15 Uhr – eigentlich sollte sie schon längst da sein, die **Splinter Cell**-Demo. Redaktion und DVD-Abteilung schwitzen Blut und Wasser, denn heute muss die Master-DVD ins Presswerk geschickt werden – und Ubi Soft hat die spielbare Version in alleralleralleralletzter Sekunde angekündigt. Banges Warten auf das Okay aus Kanada und Frankreich, im Sekundentakt hämmern wir auf die F5-Taste zum Aktualisieren des geheimen FTP-Zugangs.

Freitag | 13. Dezember 2002

Kurz nach 17 Uhr – die Erlösung: „Läuft!!!", ertönt es erleichtert aus drei Kehlen. Der Demo-Upload beginnt, innerhalb einer Viertelstunde ist die passwortgesicherte Datei komplett. Als Daten-Meister Jürgen Melzer die frisch gebrutzelten DVDs aus dem Laufwerk nimmt, steht der Kurier bereits in der Tür. Selten war eine DVD-Produktion so nervenaufreibend – für CD war's nämlich schon zu spät. Doch es hat sich gelohnt: Passend zu unserer großen Titelstory (ab Seite 26) können wir Ihnen die spielbare Demo-Version des genialen Schleich-Shooters anbieten. Gleich ausprobieren!

Freitag | 20. Dezember 2002

Für 20 langjährige PC-Games-Leser erfüllt sich an diesem Tag ein kleiner Traum: Als vorweihnachtliche Überraschung haben wir per Zufallsprinzip ausgewählte Abonnenten und die Gewinner unseres Jubiläums-Gewinnspiels in Ausgabe 10/02 in die Redaktion eingeladen. Wie's war, lesen Sie in der nächsten PC Games.

Einen gelungenen Start ins Jahr 2003 und viel Spaß mit der Januar-Ausgabe wünscht Ihnen

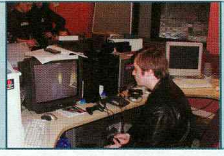
Ihr PC-Games-Team

RÜDIGER STEIDLE



... traf in Austin einen gut gelaunten Warren Spector zur **Deus Ex 2**-Vorführung (Seite 36). Bei jedem Satz merkte man dem Spiele-Guru an, dass er am liebsten wieder selbst in die Entwicklung eingreifen würde, anstatt Studioleiter von ION Storm zu spielen.

THOMAS WEISS



... ließ sich auch durch Minusgrade nicht davon abhalten, Lara Croft einen Besuch abzustatten. Er reiste ins englische Derby, wo Core Design gerade an der Fertigstellung von **The Angel of Darkness** arbeitet. Seine Eindrücke schildert er ab Seite 44.

JUSTIN STOLZENBERG



... macht gemeinsame Sache mit Martin Carr von Hothouse: Bei der Vorführung von **Casino Inc.** (siehe News-Teil) betrügen die beiden die bedauernswerten Glücksritter an den einarmen Banditen nach Strich und Faden.

Inhalt 02/2003

Aktuelles

Im Fußball geht es nicht immer sportlich zu. Auch EA und Ascaron, Hersteller der Fußball-Managersimulationen FM 2003 und Anstoß 4 kämpfen mit harten Bandagen gegeneinander und um die Käufergunst.



Unreal 2
Sind reinrassige Ego-Shooter ohne Taktik-Elemente Relikte aus vergangenen Zeiten? Inhaltsleere Grafikdemos? Nein, wie die Vorschau auf Unreal 2 beweist.

Vorschau

Test

AKTUELLES



Akte: EA vs. Ascaron

S. 20
Kalter Krieg in der Manager-Riege: Electronic Arts (FM 2003) stoppt mit einer einstweiligen Verfügung Ascarons Anstoß 4. Der Vorwurf: Datenklau. Wir decken die Hintergründe auf.



VORSCHAU



Deus Ex 2

S. 36
Noch schöner, noch spannender, noch besser: Das laut PC-Games-Lesern und -Redaktion beste PC-Spiel der vergangenen zehn Jahre bekommt einen würdigen Nachfolger.

VORSCHAU

Splinter Cell

S. 26
Tom Clancy präsentiert mit Splinter Cell den ersten Shooter, bei dem man nicht schießen will. Ab Seite 26 nennen wir alle Fakten zum Spiel, ab Seite 121 finden Sie die Komplettlösung.

Tipps & Tricks

Anstoß 4
Die richtige DVD ist im Presswerk, der Patch ist fertig. Wir haben getestet, was sich gegenüber der ersten Release-Version geändert hat und wie gut **Anstoß 4** nun wirklich ist.

Hardware

PC Games wirft für Sie einen Blick in die Hardware-Zukunft. Was Sie erwartet? DDR-II-Speicher, ultraschnelle Festplatten, der neue Pentium 5 und vieles mehr!

Nvidia startet mit der neuen Geforce-Generation ins neue Jahr. 500 MHz Chiptakt und 1.000 MHz Speichertakt – Garanten für Grafikleistung ohne Ende?

Service

TEST



Sim City 4
Der Klassiker ist zurück: Städteplaner erhalten endlich wieder Neuland für ihre blühenden Landschaften. Auf Seite 129 finden sie Profitipps zum Spiel des Monats.
S. 70

TIPPS & TRICKS



Runaway & FM 2003
Sollten Sie an den kniffligen Puzzles von Runaway oder an den Spielern des Fußballmanager 2003 verzweifeln, helfen wir Ihnen auf die Sprünge. Die Tipps zum FM 2003 sind mit exklusivem Material des EA-Entwicklerteams garniert.
S. 133 u. 137

HARDWARE



Grafikkarten-Schnäppchen
Neue Chipsatz-Generationen stehen in den Startlöchern – die optimale Gelegenheit, um im Winterschlussverkauf ein echtes Schnäppchen zu machen. Unsere Hardware-Experten wissen, wo es die gibt.
S. 162

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



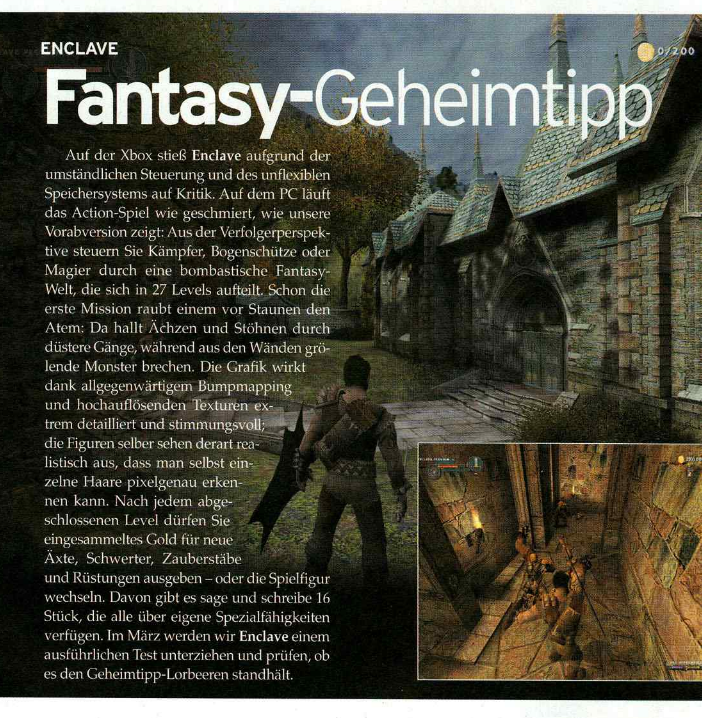
Die Majors halten Einzug ...

2002 war ein hartes Jahr für die Spielebranche. Allerorts kämpften Hersteller mit sinkenden Verkaufszahlen oder nicht erreichten Zielen. Die monetären Einbußen hatten Folgen: Über Deutschland brach eine ungeahnte Pleitewelle herein. Entwicklerteams wie Funatics oder Westka mussten ihre Pforten schließen, börsennotierte Unternehmen gerieten ins Schlingern. Jüngstes Beispiel: Jowood. Nun mag man sagen, das sei ein Ergebnis der schlechten wirtschaftlichen Lage oder der Kaufzurückhaltung. Unbestritten kann darin einer der Gründe liegen. Wenn ich allerdings einen Blick auf die Verkaufscharts werfe, drängt sich noch ein anderer Gedanke auf: Es ist auffällig, dass im Dezember sieben der Top-Ten-Spiele von nur einem Publisher gestellt werden: Electronic Arts. In England oder USA ein ähnliches Bild. Dort stammt immerhin noch die Hälfte der zehn meistverkauften Spiele von Electronic Arts. Es folgen Microsoft, Infogrames, Vivendi. Warum ist das so? Kann niemand sonst mehr gute Spiele entwickeln? Doch, aber immer weniger Firmen verfügen über die Strukturen, die finanziellen Mittel und das Know-how, ihre Titel lukrativ zu vermarkten und zu vertreiben. Gewinne bringen teure Spieleproduktionen heute fast nur noch, wenn sie sich global verkaufen. Wenn die Kosten durch eine Verwertung auf verschiedenen Plattformen gedrückt werden. Wenn sie mit Lizenzthemen aus dem Film-, Sport- oder Musikbereich branchenübergreifend zum richtigen Zeitpunkt im Fokus stehen: ein Bond-Spiel zum Bond-Film, ein Fußball-WM-Spiel zur Fußball-WM. Die Spieleindustrie scheint den gleichen Weg zu nehmen, den Film- und Musikbranche längst beschritten haben: Sie wird von wenigen großen Unternehmen, so genannten Majors, bestimmt. Die Großen entstehen durch Konzentrationsprozesse, wenn der eine den anderen aufkauft. Durch Produktintegration, wenn Synergien und Koordination die Kosten senken. Durch Produktdiversifikation, wenn durch Kooperationen das Risiko gesenkt, die Produktpalette erweitert wird. Bei solchen Marktbereinigungsprozessen bleiben die Kleinen auf der Strecke oder arrangieren sich. So geschehen in der Musikindustrie, wo die so genannten „Independents" über Vertriebs- und Beteiligungsabkommen mit den Konzernen als Talentsucher und -entwickler überleben. Dass es in der Spieleindustrie noch nicht ganz so weit ist, zeigen die Dezember-Charts aber übrigens auch: Platz 1 im Sturm erobert hat Gothic 2, ein Titel des kleinen, deutschen Entwicklers Piranha Bytes. Bravo!

CHRISTIAN MÜLLER

ENCLAVE

Fantasy-Geheimtipp



Auf der Xbox stieß **Enclave** aufgrund der umständlichen Steuerung und des unflexiblen Speichersystems auf Kritik. Auf dem PC läuft das Action-Spiel wie geschmiert, wie unsere Vorabversion zeigt: Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie Kämpfer, Bogenschütze oder Magier durch eine bombastische Fantasy-Welt, die sich in 27 Levels aufteilt. Schon die erste Mission raubt einem vor Staunen den Atem: Da hallt Ächzen und Stöhnen durch düstere Gänge, während aus den Wänden grölende Monster brechen. Die Grafik wirkt dank allgegenwärtigem Bumpmapping und hochauflösenden Texturen extrem detailliert und stimmungsvoll; die Figuren selber sehen derart realistisch aus, dass man selbst einzelne Haare pixelgenau erkennen kann. Nach jedem abgeschlossenen Level dürfen Sie eingesammeltes Gold für neue Äxte, Schwerter, Zauberstäbe und Rüstungen ausgeben – oder die Spielfigur wechseln. Davon gibt es sage und schreibe 16 Stück, die alle über eigene Spezialfähigkeiten verfügen. Im März werden wir **Enclave** einem ausführlichen Test unterziehen und prüfen, ob es den Geheimtipp-Lorbeeren standhält.

ANSTOSS 4

Neuer Patch

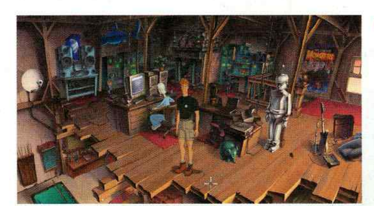
Nachdem das Update mit der Versionsnummer 1.02 einige Mängel behebt, aber auch neue Probleme einführt, hat Ascaron schnell reagiert und auf der **Anstoß**-Website einen Fix veröffentlicht, der bei Start-Problemen Abhilfe schafft (vor allem, was die im Testcenter angesprochenen AMD-Prozessoren anbelangt). Ein weiterer Patch, der unter anderem die Fehler bei der Vertragsverlängerung ausmerzen soll, ist für Anfang Januar geplant. Registrierten Käufern von **Anstoß 4** will Ascaron auf Anfrage die Updates auf CD zusenden.

METAL GEAR SOLID & CO.

Konami kommt!



Bislang war der Name Konami fest mit dem Konsolenmarkt verbunden. Das dürfte sich in diesem Jahr ändern, wenn der japanische Spieleriese ganz groß in den PC-Markt einsteigt. Bereits im Frühjahr sollen die ersten fünf Spiele erscheinen: Das 3D-Adventure **Shadow Of Memories** (Vorschau in dieser Ausgabe), das Grusel-Abenteuer **Silent Hill 2: Director's Cut**, der Ego-Shooter **Apocalyptica**, das Aufbauspiel **Casino Inc.** und das Action-Adventure **Metal Gear Solid 2: Substance** sollen den Weg für viele weitere Titel ebnen.



DTP

Runaway 2?

Das Point&Click-Abenteuer **Runaway: A Road Adventure** verkauft sich gut. Grund genug für den Hamburger Publisher dtp, weierhin auf Adventures zu setzen. Eine Fortsetzung der spanischen Pendulo Studios ist dabei ebenfalls nicht ausgeschlossen.

WIGGLES

Widerspenstige **Zwerge**

Die unter der Marke „Bild Hit Games" veröffentlichte Version des 3D-Aufbau-Strategiespiels **Wiggles** läuft nicht ordnungsgemäß. Da der Entwickler SEK Ost nichts von der Neuauflage wusste, konnte er die von Infogrames vertriebene Version nicht „autorisieren", so dass der eingebaute Kopierschutz das Spiel ausbremst. SEK Ost empfiehlt „allen Käufern, die diese Version erworben haben, sie bei Infogrames gegen eine funktionierende Version umzutauschen". Laut Infogrames seien inzwischen fehlerfreie Versionen erhältlich.

WORLD RACING

Fette Beats aus dem Autoradio



Prominente Unterstützung für das missionsbasierte Mercedes-Benz-Rennspiel **World Racing**: Das Dance-Label Ministry of Sound steuert mit DJ Mike Koglins Breakbeat-Titel „Lap one" und dem Trance-Titel „Hear Me" zwei exklusive Titel bei. Erste Eindrücke sind derweil auf MTV zu bewundern: Das Dance-Duo Jordan & Baker drehte den Videoclip von „Explode" ausschließlich mit Szenen aus dem Spiel.

MMORPGS

Schlechte Zeiten für Online-Rollenspiele?

Ob Blizzard (**Worlds of Warcraft**), Sony (**Everquest 2**) oder Lucas Arts (**Star Wars Galaxies**): Allerorten wird an Onlinespielen gebastelt. Dass aber die Anhängerschar der Massively-Multiplayer-Spiele seit den Tagen des Pioniers **Ultima Online** nicht im selben Umfang gewachsen ist wie die Zahl der Anbieter, zeigt einmal mehr unsere aktuelle Umfrage. Gerade mal sieben Prozent spielen ein oder mehrere große Onlinespiele. Lichtblick für **Anarchy Online** & Co.: Immerhin 14 Prozent wollen demnächst in das Genre einsteigen.



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

MAFIA

Patch ja, Multiplayer nein



In einem Interview hat sich Illusion-Softworks-Firmenchef Petr Vochozka zum angekündigten, aber immer wieder verschobenen **Mafia**-Patch geäußert. Demnach wird der Patch auf jeden Fall noch erscheinen – und zwar bald. Neben einigen kleineren Bugs sollen vor allem Hardware-Probleme ausgemerzt werden. Auch will man den oft kritisierten Schwierigkeitsgrad des Rennens in der sechsten Mission nach unten korrigieren. Der einst geplante Multiplayer-Modus wird allerdings kein Bestandteil des Patches. Die Entwicklung eines solchen würde laut Vochozka zu viel Zeit in Anspruch nehmen. Angesprochen auf eine Fortsetzung, wird's unverbindlich: „Wir würden wirklich gerne eine Fortsetzung zu **Mafia** entwickeln; ob wir es machen werden, hängt von unserem Publisher Take 2 ab." Von dort heißt es: „Kein Kommentar" – noch ...

Jenny wirbt für Anno 1503

Und noch ein Anno-1503-Fan: Mediensternchen Jenny Elvers. Sunflowers ist zu Recht stolz, da Frau Elvers „... auch eine ganz normale Frau [sei], die neben Karriere und Familie in Anno 1503 eine entspannende Abwechslung findet." Als Nächstes macht Frau Elvers ihr Jodeldiplom.

Zoo Tycoon Atlantis Pack

Auf www.zootycoon.com stellt Microsoft das offizielle Atlantis Theme Pack zum Download bereit. Enthalten sind ein Souvenirladen, drei Unterwasser-Ruinen, neue Aquarium-Wände und Zäune. Voraussetzung: der aktuelle Patch 10.9.

GTA 3 schuld an Raserei?

Der österreichische Automobil-Club (ÖAMTC) warnt vor den negativen Auswirkungen von Rennspielen auf Autofahrer. Verkehrspsychologin Marion Seidenberger: „Es findet eine Fehlbeurteilung der Realität statt. Der Spieler lernt die Folgen einer Fehlhandlung – Raserei, riskantes Überholen – falsch einzuschätzen."

Master of Orion 3 später

Das Weltraum-Strategiespiel verspätet sich weiter. Publisher Infogrames nennt als Grund, dass noch immer zahlreiche Beta-Tester damit beschäftigt sind, das Spiel auf Herz und Nieren zu prüfen.

GTA: Vice City kommt, oder?

„Vice City erscheint nicht für den PC" – ein Gerücht, das GTA-Fans schockte. Diese haben daraufhin eine Petition gestartet, in der eine Umsetzung gefordert wird. Bereits 12.000 Leute trugen sich in die Liste ein. Dabei gibt es noch immer keine offizielle Aussage von GTA-Publisher Take 2.

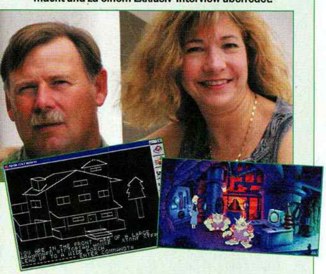
Spiele unter den Google-Gewinnern

Immerhin vier Spieletitel tauchen in der Jahreshitparade der Suchmaschine Google auf, die die am häufigsten verwendeten Begriffe im Vergleich zu 2001 listet. Darunter finden sich Warcraft 3 auf Platz 10, Dungeon Siege (12), Neverwinter Nights (15) und Battlefield 1942 (16). In einer eigenen „Video Games"-Rangliste führen Maxis' Sims vor dem Shooter Counter-Strike und GTA 3.

Was machen eigentlich ...

Roberta und Ken Williams

Sie gelten als die Erfinder des Grafik-Adventures: Bereits 1979 erschien Mystery House (Programmierung: Ken, Story und Design: Roberta). In den folgenden Jahren entwickelten sie, inzwischen für ihre Firma Sierra On-Line, weitere Adventure-Meilensteine, wie die legendäre Kings-Quest-Serie. Ende der 90er ist es ruhig geworden: Sierra gehört zum Medienkonzern Vivendi Universal. PC Games hat die Globetrotter ausfindig gemacht und zu einem Exklusiv-Interview überredet.



PC Games: Wann habt ihr euch aus der Spielewelt verabschiedet? Und was macht ihr zurzeit?
Williams: „Ich habe im Prinzip freiwillig aufgehört, Roberta eher weniger. Ich fühlte mich nach den 20 Jahren Sierra einfach ausgebrannt und brauchte eine Auszeit. Durch den Verkauf von Sierra 1996 haben wir so viel Geld verdient, dass wir bis an unser Lebensende auf Reisen gehen könnten."
PC Games: Roberta ist eine talentierte Erzählerin. Hat sie darüber nachgedacht, ein Buch zu schreiben?
Williams: „Ja, sie sollte wirklich ein Buch schreiben. Das könnte sie überall auf der Welt tun und ich wette, es würde ein Bestseller. Leider sieht sie sich eher als Designerin von interaktiven Geschichten und nicht als Buchautorin."
PC Games: Habt ihr über ein Comeback nachgedacht? Und welche Art von Spiel würdet ihr gerne realisieren?
Williams: „Roberta und ich haben schon oft darüber geredet, wie die Zukunft von Adventures wohl aussehen könnte. Wir glauben, dass dieses Genre ausstirbt, weil die Entwickler keine Innovationen mehr schaffen, und nicht, weil die Spieler nicht mehr an interaktiven Abenteuern interessiert wären. Vielleicht lassen wir uns ja eines Tages nieder und veröffentlichen unsere Gedanken und Ideen. Wenn es nur nicht so schön als Ruheständler wäre ..."
PC Games: Welches eurer Spiele haltet ihr für das beste?
Williams: „Ich denke, dass **Phantasmagoria** unser gelungenstes Spiel war. Es war zu seiner Zeit eine Revolution. Nicht nur technisch, auch, weil es die erste massenmarkttaugliche interaktive Story darstellte. Zum ersten Mal konnte sogar meine Mutter mit einem unserer Spiele Spaß haben. Außerdem kamen wir zum ersten Mal über die Grenze von einer Million verkaufter Exemplare."
PC Games: Was haltet ihr von isometrischer Perspektive in Adventures? Meint ihr, das würde funktionieren?
Williams: „Klar. Ich mag Extreme, entweder Live-Action oder puristische Textdarstellung. Die Leute scheinen zu den Charakteren in Büchern und Filmen gewissermaßen eine Beziehung aufzubauen. Nicht so in Cartoons. Damit interaktives Erzählen funktioniert, braucht man glaubhafte Charaktere, die den Spielern am Herzen liegen. Und das ist schwierig mit Cartoongrafik umzusetzen."
PC Games: Wer ist euer Lieblingsheld? Larry, Roger Wilco, Sir Graham, Rosella oder ein ganz anderer?
Williams: „Eindeutig: Larry!"

CASINO INC.

Neues Spiel, neues Glück

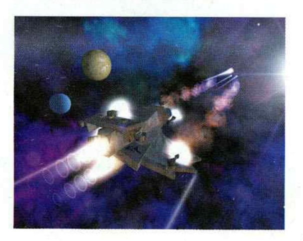


Grottige Kasino-Aufbauspiele gibt es bereits mehrere. **Casino Inc.** vom britischen Studio Hothouse (**Gangsters 2, Wer wird Millionär**) wird anders: Erstens ist es komplett in 3D (vergleichbar mit **Startopia** und **Theme Park World**) und zweitens managen Sie nicht nur einen Vergnügungspalast mit bis zu fünf Stockwerken, sondern sind gleich für eine ganze Kette verantwortlich. Simuliert wird eine ganze Stadt, in der Ihr Ziel die absolute Vorherrschaft in der Glücksspiel-Branche ist. Um Erfolg zu haben, müssen Sie sich auf eine Vielzahl von Ereignissen einstellen (diverse Kongresse und Events, unter anderem die Hell's Angels Convention), für perfekten Service sorgen und auch noch das Personal bei Laune halten. Viele witzige Elemente – etwa prügelnde Säufer, schmierige Lustmolche, diverse Razzien – lockern das Bauen und Managen auf. Damit die Übersicht nicht verloren geht, kann frei gedreht und mehrstufig gezoomt werden. Eröffnung des Kasinos: März 2003.

FREELANCER

Und es existiert doch ...

Eines der amibitioniertesten Spieleprojekte, die Microsoft jemals anging, nähert sich endlich der Fertigstellung. Das Weltraum-Handels- und Action-Spiel **Freelancer** wird wohl tatsächlich im März 2003 erscheinen. Die ständigen Verschiebungen des Veröffentlichungstermins sind an **Freelancer** spurlos vorbeigegangen: Noch immer lässt die Grafik so manche Kinnlade herabklappen. Zum Beweis veröffentlichte Microsoft Ende Dezember 2002 neueste Screenshots.



NEVERWINTER NIGHTS

Zwei Add-ons

Bioware entwickelt derzeit zwei Add-ons zum Rollenspiel **Neverwinter Nights**. Zuerst erscheint im Februar 2003 **Shadows of Undrentide**: Eine neue Kampagne, die in drei Kapitel und Spielumgebungen (Wüste, Winterlandschaft, Ruinen) aufgeteilt ist, soll den Spieler rund 30 Stunden beschäftigen. Das zweite Add-on kommt voraussichtlich einige Monate später auf den Markt und trägt den Arbeitstitel **XP2**. Es enthält unter anderem ein neuartiges Party-System, mit dem sich mehrere Söldner anheuern und besser managen lassen. Der Spieler erhält beispielsweise Zugriff auf deren Inventar. Eine spielbare Exklusiv-Demo des 3D-Rollenspiels (in den PC Games Top 100 vertreten) finden Sie auf der Heft-DVD.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Doominanz der Engine-Verkäufer?

Wir starten mit einer rhetorischen Frage: Würden Sie lieber in einem Fertighaus von der Stange oder eher in einem individuell nach Ihren Wünschen gestalteten Bau wohnen? Auch dann, wenn Sie erst später einziehen können? Nicht einfach. Und ähnlich wie einem angehenden Hausbesitzer ergeht es dieser Tage vielen Entwicklern bei der Frage „Wählen wir den Fertigbau (Lizenzierung einer bestehenden, bewährten Engine) oder wagen wir ein völlig neues Konzept (Entwicklung einer eigenen Engine)?" Für beide Alternativen liegen Vor- und Nachteile auf der Hand: So ist eine Eigenentwicklung mit erheblichem Arbeits- und Kostenaufwand verbunden. Beispielsweise arbeitete Digital Reality an der Walker-Engine für Haegemonia und Platoon eineinhalb Jahre lang. Allerdings ist das Ergebnis dann perfekt auf das Spiel abgestimmt und die Programmierer sind mit jeder Feinheit des Systems vertraut. Setzt man sich hingegen ins gemachte Nest, erfüllt die Engine häufig nicht alle speziellen Anforderungen des neuen Spiels, und das Team muss sich zunächst auf die Besonderheiten der Engine einstellen. So geschehen bei Spellforce: Entwickler Phenomic musste sich ein halbes Jahr intensiv mit der Krass-Engine (Aquanox 1 und 2) auseinandersetzen, um schließlich die nötigen Änderungen vornehmen zu können. Das ist allerdings verglichen mit der Entwicklung einer neuen Engine recht kurz, daher bleibt noch relativ viel Zeit für die Umsetzung innovativer Ideen. Mehr Zeit und Personal fürs Spieldesign verspricht sich auch Piranha Bytes, Entwickler von Gothic 2. Deshalb wird Gothic 3 mit einer Lizenz-Engine laufen. Der Trend ist offensichtlich: Gezielte Erweiterung und Kombination bestehender Routinen ist erfolgversprechend. Jüngstes Beispiel ist Deus Ex 2 (vgl. Video auf der Heft-DVD). Von der lizenzierten Unreal-Grafik-Engine bleiben nur noch 30 %, den Rest passt Ion Storm an eigene Bedürfnisse an. Hinzu kommt dabei auch noch die Havoc-Physik-Engine, ebenfalls lizenziert. Wie solche Weiterentwicklungen einschlagen können, zeigt Half-Life: Valve hat aus der Quake 1-Technik einen der besten Ego-Shooter der letzten Dekade gebastelt. Durch ständige Weiterentwicklungen kann die Engine sogar heute noch im oberen Drittel des Action-Genres mitspielen – in Gestalt von James Bond Nightfire. Bleibt zu hoffen, dass die zusätzliche Zeit auch tatsächlich in Spieldesign und Balancing fließt.

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Rayman platzt die Hoodschnur

Frosch Globox (gesprochen von „Meister" Guildo Horn) hat sein Maul mal wieder zu weit aufgerissen und schon ist es passiert: André, Herr der schwarzen Lums, ist in dem Riesenschlund verschwunden. Ein Fall für Rayman: Zum dritten Mal dürfen Jump&Run-Freunde sich ins quietschbunte 3D-Vergnügen stürzen. Raymans Widersacher sind diesmal die garstigen Hoodlums, die magisch begabten Hoodiboos, die grobschlächtigen Grimmigen Wächter und die fiesen, fliegenden Hoodlifter. Rayman hält jedoch auch ein paar Überraschungen für die Schurken bereit, beispielsweise die besonders schlagkräftige Heavy-Metal-Faust und die bissigen Eisengreifer. Um besonders breite Abgründe zu überwinden, darf sich der Weltenretter nun eines stärkeren Super-Copters bedienen. Die Schonzeit für die Hoodlums läuft am 20. März 2003 ab, der angepeilte Preis liegt bei 30 Euro.



NEUES SONDERHEFT

Legales **Insider-Wissen**

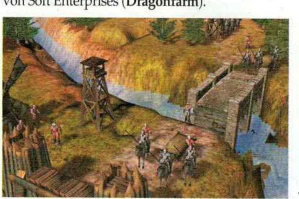
Nur noch für kurze Zeit ist das **Counter-Strike**-Sonderheft unseres Schwestermagazins **PC Action** zu haben. Im Heft: die allerbesten Tipps von Profi-Clan-Spielern für Einsteiger und Fortgeschrittene – und zwar zu den zwölf wichtigsten Karten. Plus: Anleitung fürs eigene **CS**-Netzwerk, Scripts, Tuning, eigene Maps mit dem Editor erstellen. Auf DVD: **Counter-Strike** in der neuesten Version, Editor, 111 neue Maps, 19 Mods, Videos und vieles mehr. Alles für € 6,50 inklusive DVD – und wie gesagt: nur solange der Vorrat reicht!



HIGHLAND WARRIORS

Schotten im Zeitplan

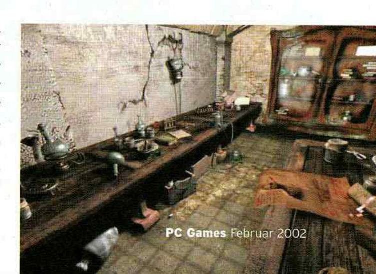
Endgültig Anfang Januar erscheint das mehrfach verschobene 3D-Echtzeit-Strategiespiel **Highland Warriors**, in dem Sie die Jahre 843 bis 1315 aus Sicht der Schotten und Engländer erleben. In den vier Kampagnen des Einzelspielermodus führen Sie historisch korrekte Schlachten um Unterdrückung und Befreiung und begegnen dem aus **Braveheart** bekannten Patrioten William Wallace. Entwickelt wird das Spiel in Deutschland von Soft Enterprises (**Dragonfarm**).



THE MYSTERY OF THE MUMMY

Neue **Sherlock-Holmes-Geschichte**

Frogwares arbeitet gerade an der deutschen Version des Render-Adventures **The Mystery of the Mummy**. Die Geschichte ist ein von Sir Arthur Conan Doyles Romanen inspirierter **Sherlock Holmes**-Krimi, in dem der Spieler das Verschwinden einer berühmten Archäologin und einer nicht minder berühmten Mumie untersucht. Die Kombination von Intrigen, Raub und Magie verspricht spannende Puzzles. Release-Termin: noch unbekannt.



Empire-Earth-Macher bei Activision

Die Stainless Steel Studios wechseln von Vivendi zu Activision: Alle künftigen Spiele werden beim neuen Publisher erscheinen. Stainless Steel gehört Rick Goodman, Schöpfer von Empire Earth und einst bei Ensemble für AoE mitverantwortlich.

J. Lo spielt mit

Als Dank für die Mitarbeit an seinem Film spendiert Regisseur Kevin Smith Jennifer Lopez und Ben Affleck ein Computerspiel, in dem der Spieler die Rolle der Latino-Queen übernimmt, die ihren Verlobten kickboxend befreien muss. Gelingt Ihnen die Wiedervereinigung, werden Sie mit einer Kuss-Szene belohnt ...

Steinzeit-Vergnügen

In Jurassic Park: Operation Genesis dürfen Sie dank Filmlizenz Ihren Dino-Park errichten. Ganz im Stile von Rollercoaster Tycoon verzücken Sie das Publikum mit nervenaufreibenden Attraktionen und mästen Besucher mit Fast Food. Im Frühjahr 2003 werden die Dinos losgelassen.

Helden des Alltags

Monte Cristo arbeitet mit Fire Department an einem Spiel, das neue Katastrophen für alle Emergency-Fans bereithält. Als Leiter einer Feuerwehr-Station bekämpfen Sie nicht nur Brände in Chemie-Lagern, sondern kümmern sich auch um die Ausbildung Ihrer Männer oder fordern Verstärkung an, wenn's brenzlig wird.

C&C - Die unendliche Geschichte

Am 12. Dezember stellte sich Harvard Bonin (Produzent C&C Generals) in einem Chat den Fragen der Fans und ließ verlauten, dass er Fortsetzungen zu den C&C-Folgen Alarmstufe Rot 2 und Generals nicht ausschließe, derzeit jedoch keine konkreten Pläne bestünden.

FIM Speedway Grand Prix fertig

Der polnische Entwickler Techland hat die Arbeiten an dem Motorrad-Rennspiel beendet. Im Frühling 2003 soll die Simulation der Dirt-Track- und Ice-Speedway-Rennen in die Läden kommen.



ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

Helms Klamm in 3D

Liquid Entertainment (Battle Realms) arbeitet derzeit an einem Echtzeit-Strategiespiel, das auf der Herr der Ringe-Trilogie basiert. In The War of the Rings kämpft der Spieler auf der Seite der Menschen, Elfen und Zwerge gegen die böse Armee von Sauron - oder umgekehrt: Geplanter Erscheinungstermin: Weihnachten 2004.

BIG SCALE RACING

Heiße Rennen aus sicherer Entfernung

Funkferngesteuerte Rennwagen im Maßstab 1:5 sind die Stars in Bumblebeasts **Big Scale Racing**. Das in den USA seit Oktober erhältliche Spiel simuliert zehn Fahrzeuge und Klassen sowie zahlreiche Wettereinflüsse. An der deutschen Version wird noch gearbeitet: Sie erhält zusätzlich einen Streckeneditor, außerdem werden die Grafiken verbessert. Ab Januar 2003 soll **Big Scale Racing** für schlanke 25 Euro erhältlich sein. Eine spielbare Demo der deutschen Version finden Sie auf der aktuellen Heft-DVD sowie auf der Abo-CD.



GEWINNSPIEL

M&Ms-Unikate zu gewinnen!

Da staunen selbst die Profis von **PC Games Hardware**, was Red und Yellow da in monatelanger Entwicklungsarbeit auf die Beine gestellt haben: der „M&M's Big Spender". Die Features: transparentes Controlling von Ein- und Ausgaben, kompatibel mit allen gängigen Monitoren, Networking-Funktion in Form von ständig um den Schreibtisch tänzelnden Kollegen, die auf leckere M&Ms spekulieren. Die Installation ist einfacher als das Buchstabieren von „Spielverbesserungsprogramm".

PC Games und M&Ms verlosen fünf dieser exklusiv produzierten Spender (inklusive Startbefüllung und Software), die nicht im Handel erhältlich sind.
Die Preisfrage:

Welche beiden Superstars haben den neuen M&M's Big Spender erfunden?

Schreiben Sie die richtige Antwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese ausreichend frankiert an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, M&M's Big Spender, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder einfach auf www.pcgames.de vorbeisurfen und die Antwort abgeben.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der Firma Masterfoods. Einsendeschluss ist der 31. Januar 2003. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Geht mehr als eine richtige Antwort ein, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Blackstar optimistisch

Der insolvente Wormser Publisher Blackstar (Dragonfarm) zeigt sich zuversichtlich: Laut Insolvenz-Verwalter haben sich bereits diverse Interessenten für eine Übernahme gemeldet. Auch eine Beteiligung anderer Firmen werde als Möglichkeit zur Fortführung der Firmenaktivitäten nicht ausgeschlossen.

Snowboards in die Tonne

In Konamis kommendem Funsport-Spaß Whiteout pflügen Sie auf einem Schneemobil in insgesamt neun verschiedenen Winterlandschaften durch den frischen Schnee und vollführen dabei möglichst waghalsige Stunts. Ein Erscheinungstermin für den Winterspaß ist noch nicht bekannt.

Der Planer 3

Die dritte Folge der Speditions-WiSim eingestellt? Nur ein Gerücht: Die Entwicklung wird fortgesetzt. Allerdings bestätigten Greenwood und Phenomedia, dass Jowood nicht länger für den Vertrieb zuständig ist. Jowood indes gab keinen Kommentar ab.

Honduras verbietet Computerspiele

Mit einer stetig steigenden Kriminalitätsrate begründet Honduras das Verbot sämtlicher Gewalt darstellenden Spielzeuge und Computerspiele ab dem Juni 2003. Ähnlich dem deutschen BPjM-Index wurde eine Liste erstellt, auf der sich größtenteils auch in Deutschland indizierte Spiele befinden.

Tribes 3 kommt

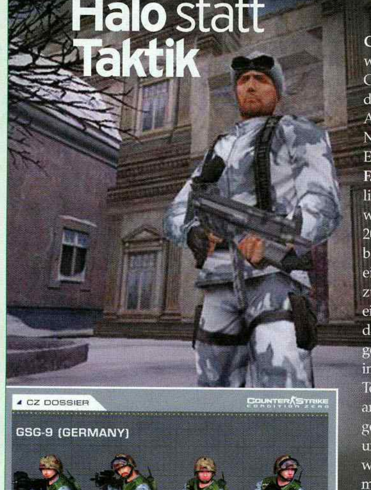
Alex Rodberg von Sierra hat in einem Internet-Forum angekündigt, dass es im nächsten Jahr eine offizielle Tribes-3-Ankündigung geben wird. Derzeit beschäftige man sich damit herauszufinden, was in Teil 2 besonders gut angekommen ist – um ebenjene Elemente im Nachfolger weiter auszubauen.

A Tale in the Desert

Ein Online-Rollenspiel der besonderen Art entwickeln gerade die Meridian-59-Schöpfer. In A Tale in the Desert wird es keine Kämpfe oder Monster geben. Es handelt sich vielmehr um eine Art Gesellschafts- und Wirtschaftssimulation, in der die Spieler mittels Handel und Produktion eine funktionierende Zivilisation in der Wüste aufbauen sollen.

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Halo statt Taktik



Condition Zero wird nicht länger von Gearbox entwickelt – das gab Valve Software Anfang Dezember bekannt. Nun ist das Team des kalifornischen Entwicklers Ritual Entertainment (**Heavy Metal F.A.K.K. 2**) für die Singleplayer-Version des beliebtesten Online-Games verantwortlich. Obwohl der Erscheinungstermin für das Frühjahr 2003 angesetzt ist, sollen noch signifikante Verbesserungen gegenüber der Gearbox-Version eingebaut werden: Statt ein Mehrspieler-Match zu simulieren, orientiert sich Ritual eindeutig an einem reinen Singleplayer-Modus mit eigenständigen Missionen. So wird jeder Einsatz in sich abgeschlossen sein: In einem Auftrag beginnt man im Hubschrauber, zusammen mit seinem Anti-Terror-Team. Das Ziel ist die Villa eines kolumbianischen Drogenkartells, in der vier Geiseln festgehalten werden, die es zunächst zu befreien gilt, um danach die Drogenlabors zu zerstören. Eine weitere Neuerung: Die Gegner werden nicht mehr auf der KI des Podbots basieren, sondern auf den (gefürchteten) Routinen der Special Ops aus **Half-Life**. Und: Während die aktuellen **CS**-Spieler-Modelle aus 750 Polygonen bestehen, wird **Condition Zero** bis zu 1.300 Polygone pro Modell unterstützen. Dadurch soll sogar lippensynchrones Sprechen und eine glaubwürdige Mimik möglich werden.

MIDDLE EARTH ONLINE

Der Herr der Ringe geht online

Turbine Entertainment, gerade erst mit **Asheron's Call 2** fertig geworden, arbeitet schon am nächsten Online-Rollenspiel: **Middle Earth Online**, angelehnt an Tolkiens Romanvorlage **Der Herr der Ringe**. Menschen, Elben, Zwerge und Hobbits spielen dementsprechend die Hauptrolle. Wer möchte, darf sich sogar selbstständig machen und Waffen und Rüstungen schmieden, etwa aus dem den Fans der Trilogie bekannten Material Mithril.

ELIXIR

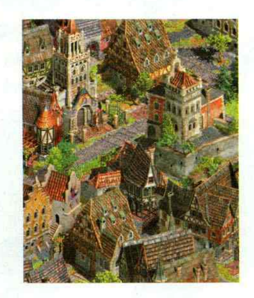
Rollenspiel aus Korea



Esofnet steigert sich: Nach dem Echtzeit-Strategiespiel **Dawn Of Empire** bringt die koreanische Firma am 16. Januar das Rollenspiel **Elixir** in die deutschen Läden. Sie übernehmen darin die Rolle des gleichnamigen Mädchens, das die Menschen des Landes Ektele Ulka getreu einer Prophezeiung in die Freiheit führen soll. Sie durchqueren dabei mit Ihrer vierköpfigen Party weitläufige Außenareale und zahlreiche begehbare, detailreich gestaltete Gebäude und verfolgen die Entwicklung der spannenden Geschichte in zahlreichen Gesprächen mit NPCs. Trotz vieler taktischer Komponenten, wie etwa verschiedener Formationen Ihrer Abenteurer-Gruppe, spielt sich **Elixir** aufgrund der einfachen Steuerung ähnlich actionreich wie **Diablo**.

ANNO 1503

In allen **Ehren**



Seit dem 25. Oktober steht **Anno 1503** in den Läden – und bereits am 27. Oktober gab es Gold für 100.000 verkaufte Exemplare, kurz danach Platin. Mitte Dezember durchbrach das Aufbau-Strategiespiel nach nur acht Wochen die Marke von 300.000 verkauften Exemplaren und ist damit das bestverkaufte Spiel des Jahres 2002.

BATTLEFIELD 1942

Add-on **verspätet sich**

Das Add-on zu **Battlefield 1942** erscheint nun nicht am 28. Januar, sondern am 7. Februar. Das Zusatzpaket trägt den Untertitel **The Road to Rome** und soll sechs neue Karten und acht zusätzliche Fortbewegungsmittel (darunter italienische, britische und deutsche Panzer) enthalten.

TAKE 2-SPIELE 2003

When it's **done...**



Neben Rekordzahlen bei Umsatz und Gewinn hat Take 2 Interactiv (**Mafia, GTA 3**) in einer Mitteilung an die Aktionäre auch einen Ausblick auf 2003 gewagt: Für den PC werden angekündigt: das Rennspiel **Midnight Club 2**, der Vietnam-Ego-Shooter **Vietcong** und das Aufbau-Strategiespiel **Tropico 2: Pirate Cove**. Im Zeitraum bis Mitte 2004 sind außerdem **Hidden & Dangerous 2, Railroad Tycoon 3** und **Serious Sam 3** fest eingeplant. Zwischen-den-Zeilen-Leser stellen fest, dass einige prominente Titel fehlen: **GTA Vice City** (PC), **Max Payne 2, Stronghold 3** – und **Duke Nukem Forever.**

UMFRAGE

Kinohits auf dem PC

Welche Kinofilme 2003 werden wohl die Publikumslieblinge? **Terminator 3, Matrix: Reloaded** und **Herr der Ringe 3** führen die Rangliste erwartungsgemäß klar an (der Viertplazierte, **Bad Boys 2**, kommt auf gerade mal 3,3 Prozent der Stimmen). Zu allen drei Titeln soll es PC-Umsetzungen geben. **Matrix: Reloaded** kommt von Shiny Entertainment (**Sacrifice**) mit eigens geschriebenem Drehbuch des Regisseurduos, die Rechte an **Terminator 3** hat sich Infogrames gekrallt und zum **Herr der Ringe**-Film sollen gleich mehrere Spiele erscheinen, darunter Action-, Rollenspiel- und Strategie-Ableger.

Auf welches Kino-Highlight, das voraussichtlich im kommenden Jahr erscheint, freuen Sie sich am meisten?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Die 10 **meistersehnten Fortsetzungen**

1. **Half-Life** 2



Die Gerüchte über die Fortsetzung des Blockbuster-Shooters füllen mittlerweile Bücher. Aber: Nichts Genaues weiß man nicht. Bis auf die Macher bei Valve und einige befreundete Entwickler hat noch niemand **Half-Life 2** gesehen.

2. **Starcraft** 2

Dass es neben dem Konsolentitel **Ghost** auch auf dem PC eine Fortsetzung von **Starcraft** geben soll, hat Blizzard bestätigt. Aber beim bekannten Arbeitstempo der Perfektionisten rechnen wir nicht vor 2005 mit Ergebnissen.



3. Age of **Empires 3**

Eigentlich wollten die Ensemble Studios nach **Age of Mythology** auch noch ein „richtiges" **Age of Empires 3** machen, dessen Spielgeschichte bis in die Neuzeit reichen sollte. Mittlerweile ist alles wieder offen.



4. **Jedi** Knight 3

Ein dritter Part des **Star Wars**-Shooters ist noch nicht angekündigt. Aber eine so gut laufende Serie lässt LucasArts bestimmt nicht eingehen. Unser Tipp: erscheint in Zusammenarbeit mit Raven mit **Doom 3**-Engine 2006.

5. **Baldur's** Gate 3

Die Rollenspielexperten von Bioware haben bestätigt, dass an einem neuen Titel der Reihe gearbeitet wird. Ob es sich dabei aber um eine direkte Fortsetzung oder einen Ableger handelt, war nicht herauszubekommen.

6. **Wing Commander** 6

Auch die PC-Games-Redaktion würde liebend gerne noch einmal mit Commander Blair Kilrathi-Raumschiffe jagen, aber eine Fortsetzung der **Wing Commander**-Serie ist leider sehr, sehr unwahrscheinlich.



7. Dungeon **Keeper 3**



Peter Molyneux hat sich erst einmal Konsolenspielen zugewandt und seine alte Company Bullfrog fristet ein Schattendasein als Studio von Electronic Arts – mit **Dungeon Keeper 3** ist kaum noch zu rechnen.

8. **Monkey** Island 5

Zunächst einmal sind **Vollgas 2** und **Sam & Max 2** an der Reihe, danach mehrere **Star Wars**-Titel zu **Episode 3** – und erst dann könnten Guybrush und Elaine auch wieder einen Auftritt haben. Einschätzung: Frühestens 2005.

9. Das **Schwarze Auge** 4

Attic, den Entwickler der Computerversion der beliebten deutschen Rollenspielreihe, gibt's nicht mehr. Aber die Anbieter der Pen&Paper-Variante, Fantasy Productions, könnten sich einen vierten Teil „durchaus vorstellen".

10. **Jagged** Alliance 3

Die Rechte an **Jagged Alliance** liegen mittlerweile nicht mehr beim Pleite gegangenen Erfinder Sir Tech, sondern beim US-Publisher Strategy First. Dieser hat sogar neue Titel der Serie angekündigt. Veröffentlichung: unbekannt.



Quelle: Umfrage auf www.pcgames.de mit mehr als 1.000 Teilnehmern

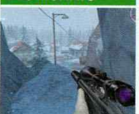
CHARTBREAKER DES MONATS



Gothic 2
Von null auf eins – das hat im an Highlights wahrlich nicht armen 2002 kein anderes Rollenspiel geschafft. Weder **Morrowind** noch **Neverwinter Nights**, noch **Dungeon Siege** begeisterten so viele Fans.

Charts

ABSTEIGER DES MONATS



Cate Archer, du musst jetzt sehr stark sein: Gleich acht Plätze rasselt die brünette Referenz-Agentin nach unten – genauso wie Hitman 2. Starke Action-Konkurrenz lässt NOLF 2 zum Schlusslicht verkommen.

DAUERBRENNER DES MONATS



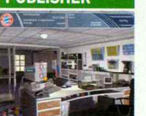
Rollenspiel-Kult für zehn Euro: Gothic hält sich seit seinem Erscheinen wacker in den Charts. Das Durchspielen von Teil 1 erleichtert das Verständnis der Fantasy-Welt von Gothic 2, ist aber keinesfalls Voraussetzung.

BELIEBTESTE GENRES



Gegensätze ziehen sich an – und landen auf den ersten zehn Plätzen: Vom Adventure bis zum Fußballmanager ist alles vertreten. Stückzahlenmäßig regieren nach wie vor Multiplayer-Shooter und Echtzeit-Strategiespiele.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Electronic Arts baut den Vorsprung aus: Mit dem Fußballmanager 2003, James Bond 007: Nightfire und NBA Live 2003 stellt EA gleich drei Neueinsteiger. Jowood ist erstmals mit Gothic 2 und Aquanox 2 dabei.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Quelle: SATURN

1. GOTHIC 2
2. HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS
3. ANNO 1503
4. FUSSBALLMANAGER 2003
5. FIFA FOOTBALL 2003
6. ANSTOSS 4
7. AGE OF MYTHOLOGY
8. DIE SIMS DELUXE EDITION
9. MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT - SPEARHEAD
10. DIE SIMS: TIERISCH GUT DRAUF

WAS SPIELT MAN IN ...?

1. SIMS UNLEASHED
2. SIMS DELUXE
3. HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
4. ROLLERCOASTER TYCOON 2
5. BACKYARD HOCKEY
6. MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT - SPEARHEAD
7. AGE OF MYTHOLOGY
8. SIMS VACATION
9. ZOO TYCOON: MARINE MANIA
10. ZOO TYCOON

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/ PCG-Award
1	-	NEU	Gothic 2	Jowood / Piranha Bytes	01/03 **91**	
2	3	▲	Age of Mythology	Ensemble Studios / Microsoft	12/02 **92**	
3	1	▼	Anno 1503	Max Design/Sunflowers / Electronic Arts	02/03 **89**	
4	2	▼	Unreal Tournament 2003	Epic / Infogrames	11/02 **92**	
5	6	▲	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 **87**	
6	4	▼	Mafia	Illusion Softworks / Take 2	10/02 **89**	
7	5	▼	Warcraft 3	Blizzard / Vivendi Universal	08/02 **92**	
8	-	NEU	Fußballmanager 2003	EA Sports / Electronic Arts	01/03 **86**	
9	8	▼	Morrowind	Bethesda Softworks / Ubi Soft	07/02 **91**	
10	-	NEU	Runaway	Pendulo Studios / dtp	01/03 **83**	
11	10	▼	Counter-Strike	Counter-Strike.net / Vivendi Universal	02/01 **84**	
12	12	-	Gothic	Piranha Bytes / ak Tronic	04/01 **85**	
13	-	NEU	Anstoß 4	Ascaron / Bigben Interactive	02/03 **51**	
14	7	▼	FIFA 2003	EA Sports / Electronic Arts	12/02 **90**	
15	9	▼	Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA Games / Electronic Arts	12/02 **82**	
16	11	▼	Diablo 2/ Lord of Destruction	Blizzard / Vivendi Universal	08/00 **86**	
17	-	NEU	James Bond 007: Nightfire	Gearbox / Electronic Arts	01/03 **85**	
18	13	▼	GTA 3	Rockstar Games / Take 2	07/02 **89**	
19	-	NEU	Aquanox 2	Massive / Jowood	01/03 **84**	
20	23	▲	Civilization 3	Firaxis / Infogrames	04/02 **85**	
21	15	▼	Dark Age of Camelot	Mythic Entertainment / Wanadoo	01/02 **84**	
22	14	▼	Hitman 2: Silent Assasin	I/O Interactive / Eidos	11/02 **85**	
23	21	▼	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	2015 / Electronic Arts	02/02 **87**	
24	-	NEU	NBA Live 2003	EA Sports / Electronic Arts	01/03 **92**	
25	17	▼	No One Lives Forever 2	Fox Interactive / Vivendi Universal	12/02 **90**	

* Der VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

Rolf T.
Zahntechniker

Stefan O.
Architekt

Jürgen S.
Grafiker

Die überraschendsten Treffen ereignen sich in 



Betritt die deutsche Community von EverQuest und triff Tausende verschiedene Persönlichkeiten. Willkommen in dem Spiel, das bereits weit über 400.000 Spieler in aller Welt überzeugt hat und das nun komplett in Deutsch und spielbar auf europäischen Servern erhältlich ist.



www.everquest-europe.com









LIEGEN SICH IN DEN HAAREN
Ascaron (Schiri aus Anstoß 4) und Electronic Arts.

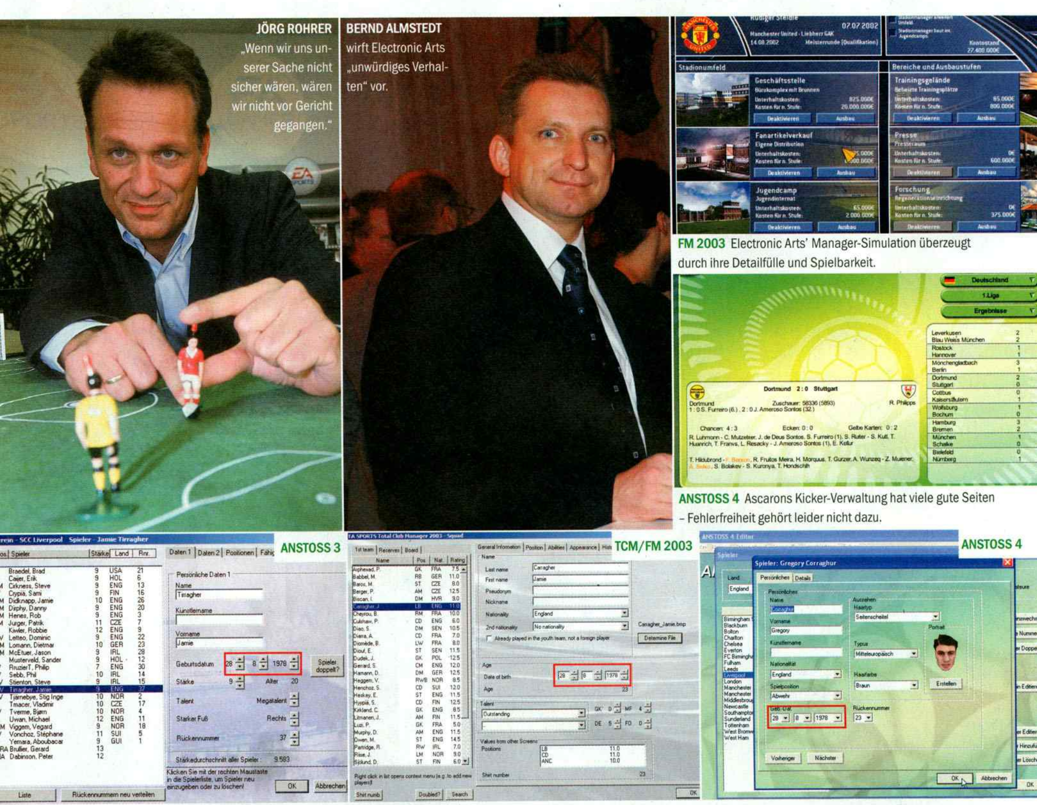
Stein des Anstoßes

Kurz vor Veröffentlichung musste Ascaron die Auslieferung von Anstoß 4 stoppen: **Electronic Arts bezichtigte die Gütersloher des Datendiebstahls.** Die Hintergründe sind undurchsichtig.

Am 27. November wurde der leidgeprüfte **Anstoß**-Fanblock von einer neuen Hiobsbotschaft aufgeschreckt: „Aufgrund eines Antrages auf Erlass einer einstweiligen Verfügung gegen die Auslieferung von **Anstoß 4** durch unseren Mitwettbewerber Electronic Arts haben wir die laufende Auslieferung von **Anstoß 4** gestoppt", hieß es auf der Website von Ascaron. Was war passiert? In einer Pressemeldung begründete Electronic Arts, der Macher des **Anstoß**-Konkurrenten **Fußballmanager 2003**, das Verfahren: „Wir sind darauf aufmerksam gemacht worden, dass der Datenbank-Editor zu Ascarons neuestem Titel identische Daten aus unserer eigenen Datenbank enthält. Interne Recherchen bestätigten den Verdacht." Hatten die **Anstoß**-Entwickler sich also die lizenzierten Spielerdaten des Rivalen einfach geklaut? Ascarons Sprecher Bernd Almstedt weist das zurück und geht sogar zum Gegenangriff über: „Die von EA beanstandeten Daten waren für uns und für **Anstoß 4** völlig unbedeutend. Meiner Meinung nach lässt das unwürdige Verhalten von EA nur den Schluss zu, dass man sich der Schwächen seines eigenen, mit hohen Kosten beworbenen Produktes sehr wohl bewusst ist und man deshalb mit allen verfügbaren, auch sehr fragwürdigen, Mitteln den Release unseres Top-Titels **Anstoß 4** zu verhindern versucht." „Unwürdig" war Almstedts Meinung nach vor allem die Tatsache, dass Electronic Arts den Antrag auf einstweilige Verfügung bereits am 22.11. eingereicht hatte, Ascaron aber erst am 26.11., zwei Tage vor der gerichtlichen Anhörung, die Gelegenheit zur Reaktion gegeben wurde.

Nachdem die beiden Parteien einem außergerichtlichen Vergleich zugestimmt hatten und Ascaron die beanstandete Version zurückgezogen hatte und eine neue produzieren ließ, kochte die Volksseele in den Internetforen hoch. „Scheiß EA!" gehörte noch zu den gemäßigten Kommentaren. Der Verdacht: Electronic Arts habe die Vorwürfe absichtlich zurückgehalten, um den Mitbewerbern maximalen finanziellen Schaden zuzufügen (durch die Rückrufaktion entstanden Ascaron über 160.000 Euro Kosten.) EAs Entwicklungs-Chef Jörg Rohrer widerspricht: „Wenn wir Ascaron wirklich hätten schaden wollen, hätten wir gewartet, bis das Produkt veröffentlicht war und sie dann verklagt. Wir wollten nur sichergehen, dass **Anstoß 4** nicht mit unseren Daten erscheint."

Und was ist nun dran am Diebstahlsvorwurf? Fest steht, dass Electronic Arts dank der teuren FIFA-Lizenz sowohl im **Fußballmanager 2003** als auch im wenige Wochen zuvor erschienenen britischen Gegenstück **Total Club Manager 2003** die Originaldaten zu über 25.000 Spielern internationaler Ligen verwendet – darunter Positionen, Rücken-



JÖRG ROHRER „Wenn wir uns unserer Sache nicht sicher wären, wären wir nicht vor Gericht gegangen."

BERND ALMSTEDT wirft Electronic Arts „unwürdiges Verhalten" vor.

FM 2003 Electronic Arts' Manager-Simulation überzeugt durch ihre Detailfülle und Spielbarkeit.

ANSTOSS 4 Ascarons Kicker-Verwaltung hat viele gute Seiten – Fehlerfreiheit gehört leider nicht dazu.

STEIN DES ANSTOSSES Manche Datensätze von Anstoß 4 stimmen mit denen aus FM 2003 überein – einige davon aber auch mit Anstoß 3. Das Geburtsdatum ist bei allen drei Spielen falsch, es müsste der 28.01.1978 sein.

nummern, Namen, Nationalitäten. Fest steht auch, dass einige dieser Daten in der beanstandeten Version von **Anstoß 4** auftauchen, die PC Games vorliegt. So sind alle Spieler der holländischen Nationalmannschaft im **FM 2003** und **TCM 2003** als „zurückgetreten" markiert – ebenso bei **Anstoß 4**. Das Standard-Geburtsdatum, das EA zunächst für alle Kicker verwendet, der 5. März 1970 (Geburtstag von **FM**-Chefprogrammierer Rolf Langenberg, der zuvor mit Gerald Köhler bei Ascaron war), taucht auch in **Anstoß 4** bei vielen Spielern auf, bei denen EA schlichtweg vergessen hatte, es anzupassen. Erfundene oder unabsichtlich falsch eingetragene Daten sind bei **Anstoß 4** gleich – so war es den Programmierern von EA nicht möglich, einige Geburtstage von Mitgliedern der griechischen Zweitliga zu recherchieren. Die Liste der Übereinstimmungen umfasst laut EA 50 DIN-A4-Seiten – zu viel für einen Zufall?

Das Gütersloher **Anstoß**-Team bestreitet nicht, dass es Übereinstimmungen gibt. Aber die beanstandeten Daten würden von den Entwicklern teilweise bereits seit **Anstoß 3** (2000) verwendet, einige sogar schon im zweiten Teil. Das hieße also, dass EA Daten übernommen hätte, nicht umgekehrt. PC Games hat das überprüft. Es gibt tatsächlich Übereinstimmungen, allerdings hat Ascaron nur ein konkretes Beispiel genannt. Dagegen stehen die Beispiele von Electronic Arts. „Es gibt noch mehr Hinweise und Ungereimtheiten", sagt Bernd Almstedt. Jörg Röhrer von Electronic Arts hält dagegen: „Der **Fußballmanager** soll bei **Anstoß** geklaut haben? Unsinn! Wir haben damals bei **FM 2002** die Entwicklung komplett neu begonnen, natürlich auch mit völlig neuen Daten. Wenn wir uns unserer Sache nicht sicher gewesen wären, wären wir doch nicht vor Gericht gegangen." Bernd Almstedt kontert: „Unser Mitbewerber hat vor Gericht nicht gewonnen. Wir haben einem Vergleich nur zugestimmt, weil wir die Veröffentlichung unseres Managers nicht gefährden wollten – nicht weil wir rechtliche Konsequenzen zu fürchten hätten. Ein Prozess hätte sich Wochen und Monate hingezogen."

Auf Argument folgt Gegenargument, auf Beweise folgen Gegenbeweise. Eine mögliche Erklärung für die Pannen wäre, dass sich Mitarbeiter beider Firmen beim Erfassen der Daten an gleichen oder sehr ähnlichen Quellen (Websites, Zeitungen, Bücher) orientiert haben. Wer aber letztlich im Recht ist und wer im Unrecht, lässt sich auch mehrere Wochen nach dem Skandal nicht mit Sicherheit klären. Die Sache bleibt spannend – auch im Laden: Bereits zwei Wochen nach Veröffentlichung meldeten beide Hersteller mehr als 30.000 verkaufte Exemplare, mit zunehmendem Vorsprung für den **FM 2003**. ▪ RÜDIGER STEIDLE


XBOX
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
Ubi Soft
XBOX
PC CD ROM
Ubi Soft
ENTERTAINMENT



X2: Die Bedrohung

Ein exzellentes Beispiel für die hohe Grafik-Qualität aktueller Computerspiele ist **X2: Die Bedrohung** Sämtliche Modelle (Schiffe, Asteroiden, Raumbasen) sind mit Bumpmapping überzogen, wodurch dem Auge des Betrachters eine feine Oberflächenstruktur vorgegaukelt wird, die im Grunde gar nicht existiert. Mithilfe von Environment Maps spiegelt sich das Weltall auf Glas-Oberflächen, während Specular Maps Glanzpunkte auf Metall-Texturen definieren (erkennt man daran, dass die Nase des Jägers heller ist als der restliche Teil). Angesichts dieser umwerfenden Grafik kann man sich nur wundern, wieso **X2** noch keinen Publisher besitzt.

Entwickler .... Egosoft
Anbieter .... Noch kein Publisher
Termin .... Voraussichtlich April 2003

VORSCHAU

STRATEGIE

ACTION

ABENTEUER

SPORT



Tom Clancy's Splinter Cell

Ab dem 30. Januar werden Sie sich zehn verschiedene Varianten überlegen, das Klo zu betreten, und bei jedem fremden Schritt zusammenzucken - denn dann erscheint **Splinter Cell, das spannendste Spiel seit Jahren.**

Geben Sie mir den Schlüssel. Jetzt! Sonst hole ich ihn mir ...", droht der russische Soldat grob. Ein wenig freundlicher wäre er wohl, wenn er um die Fähigkeiten seines Gegenüber wüsste: Während der schwarz maskierte Athlet im Vordergrund mit erhobenen Händen dasteht, arbeiten seine Geheimdienst-Kollegen der National Security Agency (NSA) mit Hochdruck an einem Stromausfall. „Fünf, vier, drei ...", zählt der Russe – und plötzlich gehen die Lichter aus, ein kurzes Surren und dann Stille. Die verwirrt herumtapsende Wache kann nicht mal mehr ihre Hand vor Augen sehen, ganz im Gegensatz zu unserem Freund. Sam Fisher ist ein ausgesprochener Fan dunkler Areale. Kein Wunder bei seinem Equipment: Ein Multispektral-Sichtgerät gehört zur Serienausstattung und sorgt dafür, dass der US-Top-Agent sich selbst in den dunkelsten Verschlägen bestens zurechtfindet. So auch in diesem Raum – wenige Sekunden später hat er sein schallgedämpftes F2000-Sturmgewehr gezückt – zwei Salven und der Gegner liegt am Boden.

Für Sam sind Einsätze dieser Art Routine, möglicherweise bald auch für Sie. Denn ab dem 30. Januar dürfen Sie in die Rolle des smarten NSA-Schnüfflers schlüpfen. Bestseller-Autor Tom Clancy (**Rainbow Six, Der Anschlag**) schickt Sie auf einen nervenzerfetzenden Trip durch Georgien, Burma, Russland und die Vereinigten Staaten. Ihr Abenteuer beginnt, als sich der Geheimdienst CIA an die NSA wendet, weil zwei seiner Agenten in Georgien vermisst werden. Damit ja nichts schief geht, wird das beste Pferd im Stall auf die Sache angesetzt: Sam Fisher!





Laut oder leise: **Der Fisher-Style**

Es gibt grundsätzlich verschiedene Möglichkeiten, etwaige Hindernisse zu überwinden oder ihnen aus dem Weg zu gehen. Zum einen sehen Sie (links) die weniger elegante Lösung mit Einsatz von Waffengewalt, während die Option rechts ganz Fisher-typisch ist.



Ein wenig hell auf der Treppe, aber die Polizisten sind abgelenkt – wir schleichen die Treppe runter.



Statt die beleuchtete Treppe zu nutzen, springt ein echter Fisher lieber in eine schattige Ecke.



Unbemerkt haben wir uns genähert; nun ist es nicht mehr schwer, die beiden zu erledigen.



Kein Konfrontationskurs. Diesmal geht es ganz leise nach unten, von dort aus ...



Den ersten haben wir erwischt, der zweite konnte sich jedoch schnell umdrehen und nimmt uns nun aufs Korn.



... kommen wir gut an das Geländer und können uns völlig unentdeckt an den Wachen vorbeischleichen.



BALLERBALLER Wenn's denn doch mal zum Gefecht kommt, dürfen Sie schöne Partikeleffekte (absplitterndes Holz) bewundern.

Dass solche Missionen offiziell nicht genehmigt sind und Fisher auf dem Papier nicht existiert, ist fast schon selbstverständlich im Geheimagenten-Metier. Daher ist er (bis auf den Funkkontakt zum Hauptquartier und kleinere Eingriffe wie den oben beschriebenen Stromausfall) völlig auf sich allein gestellt. Kenner bisheriger Tom-Clancy-Spiele-Umsetzungen (**Rainbow Six**-Serie, **Ghost Recon**) werden sich dementsprechend völlig umstellen müssen. Stundenlange Planung ist nicht nur unnötig, sondern in Ermangelung genauer Infos über die Einsatzgebiete auch schlichtweg unmöglich. Dafür gilt es, während der Aufträge Flexibilität an den Tag zu legen, da die Vorgesetzten oft auf aktuelle Geschehnisse reagieren und sich das Missionsziel deshalb ändert. Beispiel: Nachdem Sam zunächst nur die Ausstrahlung einer Exekution von sechs Geiseln verhindern soll, indem er die Funkantenne auf dem Dach zerstört, muss er wegen der nach wie vor drohenden Hinrichtung das Himmelfahrtskommando abfangen. Einer der chinesischen Diplomaten liefert schließlich im Gespräch interessante Infos, worauf der nächste Einsatz aufbaut.

Außerdem ist es fast unmöglich, **Splinter Cell** ausschließlich mit roher Gewalt zu lösen. Selbst vorsichtiges Anschleichen ist vergebliche Liebesmüh, sofern es nur dem Zweck dient, die Gegner besser per Pistole oder Gewehr ausschalten zu können. Der Spieler wird nämlich geschickt dazu motiviert, die extravagantesten Lösungswege zu suchen – nicht nur durch eine Menge netter Agenten-Spielzeuge. Beispielsweise gibt es eine Minikamera als Sekundärfunktion des F2000-Gewehrs. Dieses kleine Hilfsmittel kann Sam beispielsweise in die Mitte einer feindlichen Patrouille schießen, die Aufmerksamkeit der Soldaten durch ein lautes Piepsen ablenken und schließlich die ganze Gruppe per Betäubungsgas ausschalten. Ebenfalls experimentfördernd: das unglaubliche Bewegungsrepertoire des Spions. So kann Fisher unter an-

Gewusst wo und gewusst wie: **Die Secret Areas**

Ja, es gibt sie, die Geheimräume. Zwar sind sie bei weitem nicht so schwer zu finden wie in diversen Ego-Shootern oder Action-Adventures, aber trotzdem nur durch Spürnase und einiges artistisches Geschick zu erreichen.



Nur mit dem Nachtsichtgerät erkennen Sie die Stahlträger, über die Sie zu dem helleren Bereich gelangen.



Dank Fishers Mauer-Sprung-Fähigkeit können Sie auch so hoch gelegene Stellen erreichen.



Oben angelangt, warten ein Medipack und ein weiterer automatischer Türknacker auf uns.



Jetzt hätte es uns fast erwischt – aber Sam kann sich an Kanten festhalten und dann wieder hochziehen.



MARKENZEICHEN Bei Splinter Cell denkt man unweigerlich auch an Sams berühmten Spagatsprung. In dieser Einstellung wirkt er fast gespenstisch.

SAM, DER SUPERSTAR Er hat nicht nur das Zeug zum Star, sondern sieht in dieser Pose auch wie eine waschechte Film-Ikone aus.

FÜHRUNGSSTAB Diese Herren sind schuld an der ganzen Misere – Glatzkopf Grinko und der georgische Präsident Nikoladze hecken schon wieder eine neue Intrige aus.

derem kopfüber lange Deckenrohre entlanghangeln, mithilfe von Mauern mehrere Meter hoch springen, sich schnell abrollen, nach einem Sprung geräuschlos landen und zwischen zwei dicht beieinander stehenden Wänden im Spagat stehen. Damit lassen sich selbst schwierige Situationen ohne Schusswaffeneinsatz lösen (siehe Extra-Kasten „Fisher-Style").

Selbst wenn Sie sich ganz linear voranspielen: Ganz ohne High-Tech-Ausrüstung kommen Sie nie aus, weil viele Puzzles sonst nicht zu knacken wären. So versperren Ihnen in einer Botschaft zahlreiche codegesicherte Türen den Weg. Auf herkömmlichem Wege ist nicht viel zu machen – der Geheimdienst ist zunächst ratlos. Des Rätsels Lösung: Nachdem eine Patrouille den Code einmal eingegeben hat, können Sie mit dem Thermosichtgerät für kurze Zeit die Fingerabdrücke auf dem Keypad sehen und durch die Abstufung (Dunkelblau = sehr kalt, Hellblau = kalt, Grün = wärmer, Orange/Gelb = sehr warm) sogar auf die richtige Reihenfolge schließen.

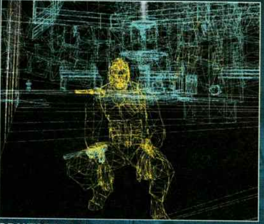
Allerdings beschneidet man sich selbst das Spielerlebnis, wenn man ausschließlich die offensichtlichen Methoden wählt; die authentisch anmutende Geheimdienstvorgehensweise trägt nämlich viel zur Atmosphäre bei. Rennt man zügig durch die Levels (sofern nicht, wie im Minenfeld, gezwungenermaßen geschlichen werden muss), verpasst man viele Details. Zum Beispiel steht es Ihnen natürlich frei, auf dem Weg zum Polizeipräsidium die patrouillierenden Gesetzeshüter einfach niederzuschießen. Ein waschechter Fisher wird sich jedoch im Schutze eines Treppengeländers an den beiden ersten Aufpassern vorbeihangeln und ganz vorsichtig der nächsten Patrouille folgen, ohne dass eine der drei Wachen auch nur den Hauch einer Ahnung von seiner Anwesenheit hat. Für die langwierige Methode wird man reichlich belohnt: Statt des nur kurz aufregenden Gefechts erleben Sie fünf Minuten Dauerspannung: Anfangs die Angst, die nur wenige Meter vom Geländer entfernten Polizisten könnten Sam beim Hangeln erlauschen; danach das behutsame Vortasten durch das dunkle Gebüsch. Auch das noch: Der nächste Posten ist zivil gekleidet, beim ersten Blick auf das Äußere ist also ein normaler Bürger nicht mehr von einem Gegner zu unterscheiden, jedenfalls, solange man nicht sehen kann, ob das Gegenüber bewaffnet ist oder nicht. Umso schlimmer, da neben dem Wächter noch zwei andere Personen das beleuchtete Gebiet einsehen können. Die nächsten Meter sind eine wahre Zerreißprobe für die Nerven: Ständig lugt man beim Kriechen umher, immer darauf bedacht, von niemandem gesehen zu werden,

Licht aus, Spot an!

Licht und Schatten spielen in Splinter Cell eine große Rolle . Wir erklären Ihnen, wie aus Polygonen und Texturen eine realistische Spielwelt entsteht.

Malen nach Zahlen

Dank der lizenzierten **Unreal**-Engine können die Leveldesigner in *Splinter Cell* eine detaillierte und glaubhafte Spielwelt erschaffen. Diese ist ähnlich wie die Spielfiguren aus vielen unterschiedlich großen Dreiecken (Polygonen) aufgebaut - die Grundbausteine fast aller aktuellen 3D-Spiele. Beispielsweise setzt sich das Bild für unseren Technikkasten aus circa 23.000 Polygonen zusammen.



DRAHTGITTER Als Erstes wird die Grafik aus unterschiedlich großen Dreiecken zusammengebaut.

Kleider machen Leute

Auf das Drahtgittermodell werden dann die Texturen aufgeklebt. Das können ganz normal gezeichnete Texturen wie Häuserwände oder Sam Fishers Kampfanzug sein, aber auch Spezial-Oberflächen für besondere grafische Effekte wie spiegelndes Wasser oder glänzendes Metall. In diesem Stadium sind die Texturen noch unbeleuchtet - daher sieht die 3D-Grafik auf dem Bild unten auch so seltsam aus.



TEXTUREN Danach werden die Texturen auf das Drahtgittermodell aufgetragen.

Es werde Licht

Die Beleuchtung eines Levels in **Splinter Cell** wird größtenteils über Texturen mit Lichtinformationen realisiert (siehe helle Flecken unten im Bild). Diese haben den Nachteil, dass sie nicht verändert werden können. Im Gegensatz dazu befinden sich im Spiel noch dynamische Licht-und-Schatten-Effekte, die sämtliche Spielfiguren wie Sam Fisher in atmosphärisches Licht tauchen.



LICHT Anschließend wird der Level wird mithilfe von „Licht"-Texturen (Lightmaps) beleuchtet.

Die coolsten **Agenten-Spielzeuge**

Als Geheimdienst steht die NSA über Haushaltskrisen und Finanzierungsproblemen. Deshalb kann Sam Fisher auf besonders ausgefallene High-Tech-Spielzeuge zurückgreifen. Wir stellen Ihnen die fünf nützlichsten kurz vor.


Mit Wärme-Sicht können Sie Gegner auch durch dichten Nebel erspähen.


Kameras deaktiviert man effektiv mit dem "Camera Jammer".


Mit der Fiberglaskamera können Sie in Räume schauen, ohne die Tür vorher zu öffnen. Dieses kleine Spielzeug ist sehr hilfreich gegen viele Patrouillen.


Das Betäubungsgerät kann benutzt werden, um Gegner anzulocken und natürlich auch, um sie per Gasangriff kampfunfähig zu machen.


Verschlossene Türen ohne Code- oder Retina-Scan-Sicherung können rasch mit Ihrem Dietrichset geöffnet werden.

bis endlich die nächste Einbuchtung erreicht ist. Doch während man sich dort mit dem sicheren Gefühl, kurz verschnaufen zu können, ins Dunkel kauert, lauert der ultimative Schock: Plötzlich hört man nicht nur die Schritte des Wachtpostens, sondern auch welche von der anderen Seite. Sam ist also in der Zange – sekundenlang verharrt die Spannung am Siedepunkt, bis sich die zweite Person als einfacher Zivilist entpuppt. Spätestens ab jetzt werden Sie vor jedem Schritt die Gegend gründlich sondieren, jede weitere Aktion abwägen und die Schatten nie verlassen – **Splinter Cell** hat Sie endgültig gepackt!

Spielt man auf diese Weise, birst jeder Augenblick der neun Kapitel geradezu vor Spannung, egal, ob man – an eine durchlöcherte Wand gepresst – das Gespräch dreier schwer bewaffneter Soldaten belauscht, sich an einen Wächter heranpirscht, um ihn im nächsten Moment von hinten zu packen, oder sich an einer Hochhauswand abseilt und durch ein Bürofenster den nichts ahnenden Gegner anvisiert. Denn von Beginn an überrascht das Spiel durch geskriptete Ereignisse – beispielsweise einem Soldaten, der plötzlich in eine vermeintlich nur von Köchen belegte Küche hereinplatzt, kurz nachdem man sich elegant durchs Fenster geschwungen hat.

Auch die Story wird durch eine Vielzahl von Zwischensequenzen dieser Art weitergesponnen (darunter Gespräche mit Gefangenen, Abhören von geheimen Dialogen). Doch nicht nur die geskripteten Szenen, sondern auch die Maps selbst überzeugen durch raffiniertes Design: An vielen Stellen wird die Neugier des Spielers durch allzu augenfällige Lösungen gefesselt, so dass man versteckte Leitern, Falltüren oder Ähnliches übersieht. Beispiel: Um in die oberen Stockwerke der chinesischen Botschaft zu gelangen, muss man eigentlich nur eine Leiter im gegenüberliegenden Restaurant benutzen. An den Fisher-Weg des kompliziertesten Verfahrens gewöhnt, versucht man aber zunächst, außerhalb des Restaurants mit artistischen Sprungeinlagen über die Balkons nach oben zu gelangen – ohne Erfolg. Brillant obendrein, wie lebendig die Szenarien wirken: Wachen sind stellenweise ins Gespräch vertieft, an vielen Computern lassen sich persönliche E-Mails der Belegschaft abrufen. Und sogar witzige Auftritte lassen sich beobachten, etwa ein Wachmann, der heimlich ins Essen seines Vorgesetzten spuckt, oder ein Streit zweier Soldaten um die Auffassung von Befehlen.

Natürlich darf mit der Umgebung interagiert werden; insbesondere die Lichtquellen können regelmäßig manipuliert werden. So erspart man sich oft unnötige Feuergefechte, wie beim Weg durch den Hof der chinesischen Botschaft: Ein riesiges Areal wird von etlichen Laternen ausgeleuchtet, die allerdings recht schnell zerschossen sind, so dass Fisher im Schutz der Dunkelheit ungesehen an den Gegnern vorbei-

WIRST DU WOHL ... Und bist du nicht willig, so brauch ich Gewalt: Erlkönig Sam Fisher macht den Weg frei, zur Not muss ein feindlicher Offizier den Retina-Scanner betätigen.


GESCHNAPPT Da haben wir den Chef persönlich. Der ist zu besoffen, um geradeaus zu laufen, versucht aber noch, wild mit seiner Waffe rumzufuchteln. Dem setzen wir besser ein Ende.

So spielt sich **Splinter Cell**

Sam Fishers beste Freunde heißen Dunkelheit und Überraschungsmoment – er taucht auf, wenn ihn niemand erwartet, und lauert hinterhältig in Ecken.


Beide Wächter schauen weg – Sam huscht ins Dunkel.


Unsichtbar verharrt er, bis der Soldat wieder näher kommt.


Dann greift Sam zu, noch bevor der andere gewarnt werden kann.


Bevor er irgendwas mitkriegt, hat ihn Fisher bereits im Visier ...


... kurz darauf liegt er am Boden. Sein Kollege danach auch.


Sam meidet den gesicherten Eingang und klettert über das Dach.


Die Wache betrachtet das Bücherregal – nicht mehr lange.


Sicherheitshalber überprüft Sam den Raum nach einer Kamera.


Jetzt kann er sich kräftig von der Scheibe abstoßen ...


... und mit viel Schwung durch das Fensterglas schwingen.

schleichen kann. Verdammt cool (und nebenbei munitionssparend) ist es auch, Objekte wie Dosen und Flaschen zu Ablenkungszwecken zu missbrauchen, indem man sie wie eine Handgranate wirft und wartet, bis in der Nähe befindliche Wachen auf den Lärm reagieren.

Doch was wäre all das schöne Spieldesign ohne adäquate Technik: Die **Unreal**-Engine ist der Garant für die starke Wirkung dieser Elemente. Epics bewährte Technik macht aus **Splinter Cell** ein echtes Erlebnis – mehr dazu im Extra-Kasten „Technik-ABC". Das gilt auch für den Surround-Sound: Schritte klingen den Raumverhältnissen entsprechend (hallend in großen Räumen, knarrend auf einer alten Holztreppe) und lassen sich schon über große Entfernungen präzise einer Richtung zuordnen; dadurch kann man nicht nur die Gegnerzahl und -position ahnen, bevor man einen Raum betritt, sondern wird oftmals auch erschrocken und hektisch nach einem Versteck suchen, wenn sich plötzlich schwere Schritte nähern. Das gilt aber nicht nur für menschliche Gegner, sondern auch für Sicherheitskameras, die leise surren und ihre ungefähre Position so schon vorher preisgeben, oder für Selbstschussanlagen, deren sonores Brummen man sehr früh erkennt. Ebenfalls kinoreif: die deutsche Synchronisation. Dazu trägt auch Schauspieler Martin Kessler bei, besser bekannt als deutsche Stimme von Nicolas Cage – der coole Bass passt perfekt zu Sam Fishers lässig-überlegenem Auftreten. Selbst der russische oder chinesische Akzent der Kontrahenten klingt glaubhaft.

Bestsellerautor Tom Clancy schickt Sie auf einen nervenzerfetzenden Trip durch Georgien, Burma, Russland und die Vereinigten Staaten.

Also ein makelloses Spiel? Nein, nicht ganz. Da ist zum einen die Kameraführung: Gelegentlich (allerdings wirklich selten) kommt es vor, dass man in einer dicht hinter einem Vorhang gelegenen Nische Deckung suchen muss – an dem „hängt" die Schulter-Kamera dann, wodurch die Sicht versperrt wird. Knifflig ist es zudem, aus hangelnder Position direkt nach unten zu schauen, weil die Figur von Sam Fisher herangezoomt wird und nahezu den ganzen Bildschirm ausfüllt. Weiterer Schönheitsfehler: Gelegentlich kommen Gegner in vorgeskripteten Szenen aus

Fishers **Heads-Up-Display**

Das Benutzerinterface ist in **Splinter Cell** einfach und überschaubar aufgebaut.


Der vertikale helle Balken rechts im Bild zeigt, wie es um Sam Fishers Gesundheit steht – je weniger angefüllt, desto weniger Lebensenergie hat der Spezialagent noch übrig.
Blinken die drei Symbole (Fadenkreuz, Notizblock, Lupe), hat Sam neue Informationen oder Missionsziele erhalten.
Anhand des Schiebereglers darunter können Sie ablesen, wie gut Sam getarnt ist – je weiter links (im Dunkeln) der Regler ist, desto weniger können ihn Gegner wahrnehmen.
Die beiden Kästen ganz unten versorgen Sie mit allgemeinen Informationen über die gewählte Waffe und etwaige Spezialausrüstung für das F2000-Sturmgewehr.


WO IST SAM? Der Polizist hat ein Geräusch gehört und versucht nun den Auslöser dafür zu finden. Wenn er wüsste, was ihm dann blüht, würde er schön bleiben, wo er ist.

Sackgassen, in denen vorher offenkundig niemand war; das ist etwas unlogisch, hat aber keine negativen Auswirkungen auf den Spielverlauf.

In der PC-Version gibt es eine Quicksave- und -load-Funktion, die zwar bei Anfängern die Frustgefahr minimiert, jedoch viel Dramatik aus dem Spiel nimmt, weil fehlgeschlagene Manöver auf Knopfdruck ungeschehen gemacht werden können. Da wohl selbst Hardcore-Agenten kaum die Disziplin aufbringen dürften, dem „Tricksen" zu widerstehen, plant Hersteller Ubi Soft eine differenzierte Abstimmung des Schwierigkeitsgrades – mit der Lizenz zum Dauerspeichern, nur manchmal oder ganz ohne.

Die verbleibenden Wochen bis zur Veröffentlichung sollen zum Ausbalancieren und zum Entfernen letzter Bugs genutzt werden. Inhaltlich sind keine Änderungen mehr zur spielerisch identischen, bereits erschienenen und ausgesprochen erfolgreichen Xbox-Fassung geplant. Auch die restlichen Levels sind spannend designt, die Missionen durchgehend abwechslungsreich. Und mithilfe eines sehr ausführlichen Tutorials geht die anfangs gewöhnungsbedürftige Steuerung schnell in Fleisch und Blut über. JUSTIN STOLZENBERG

Splinter Cell: Die Einschätzung der Redaktion

Inhaltlich soll sich bis zum 31. Januar im Vergleich zur bereits erschienenen Xbox-Version nichts mehr ändern, lediglich am Schwierigkeitsgrad und an der Technik will Ubi Soft noch etwas feilen. Daher liefern wir Ihnen zwar noch kein abschließendes Urteil, aber eine Orientierungsmöglichkeit – Stand Ende Dezember:

Grafik: Gut bis Sehr gut
Mit der aktuellen **Unreal**-Engine befeuert, offenbart **Splinter Cell** sich als wahrer Augenschmaus. Besonders der Mix aus dynamischer und statischer Beleuchtung sowie die Soft Bodies (Vorhänge, Wandteppiche, Papierfetzen) schaffen eine lebendig wirkende Umgebung. Dagegen fällt die nicht immer perfekt platzierbare Kamera etwas negativ auf.

Sound: Sehr gut
Kameras surren, Vögel zwitschern, Geschütztürme brummen bedrohlich, aus einem Radio schmettern russische Volkslieder und die Gegner unterhalten sich lebhaft über ihren Alltag oder lästern über Vorgesetzte. Auch Sam selbst (Synchronstimme von Nicolas Cage) hat immer einen lässigen Spruch auf den Lippen. Sehr lebhafte Soundkulisse.

Steuerung: Gut bis Befriedigend
Besonders zu Anfang ist es gewöhnungsbedürftig, die Kamera vom Protagonisten unabhängig bewegen zu können – Einarbeitungszeit ist unumgänglich. Auch später fällt es an manchen Stellen noch schwer, immer die Übersicht zu behalten (beispielsweise, wenn man jemanden gepackt hat und mit ihm als Geisel ein Stück zurücklegen möchte).

Atmosphäre: Sehr gut
Im Laufe der neun Kapitel finden Sie immer mehr über die politischen Wirren und Intrigen des georgischen Präsidenten und Medien-Tycoons Nikoladze heraus, die Handlung wird in gut gemachten Zwischensequenzen erzählt. Die Missionsziele sind abwechslungsreich und passen zur Story (Datenbeschaffung, Befreiung von Geiseln). Allerdings dürften Anfänger sich die Zähne aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades ausbeißen.



Gegner-KI: Gut
In den ersten Levels treffen Sie auf Polizisten und einfache Söldner, die wenig bedrohlich agieren und meist ahnungslos überrascht werden können. Die später auftretenden Elite-Einheiten entpuppen sich allerdings als harte Nuss: Geschickter Granateneinsatz und Teamwork mit Ablenkungstaktiken machen Ihnen das Leben schwer.



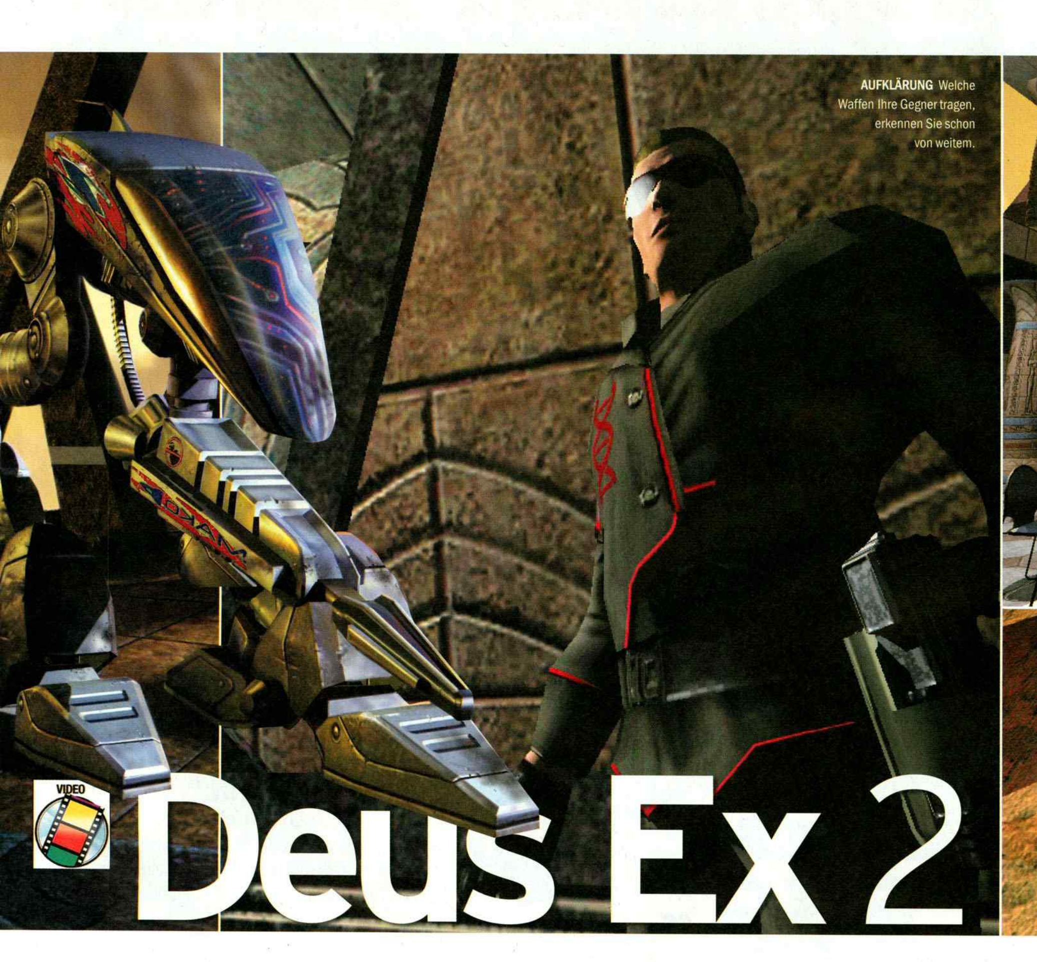
Gadgets und Moves: Gut
Als durchtrainierter Agent Fisher haben Sie jede Menge Special Moves auf Lager. So lassen sich die unorthodoxesten Methoden einsetzen, um sogar ohne Gegnerkontakt zum Erfolg zu kommen. Notfalls können Sie auch die raffinierten Gadgets einsetzen, die allerdings im Vergleich zu Bond oder Archer eher konservativ und realistisch wirken – explodierende Bananen oder Infrarotbrillen suchen Sie vergebens.

ERSTEINDRUCK

*Die Tom-Clancy-Spiele mausern sich: **Raven Shield** hat einen guten Eindruck hinterlassen und **Splinter Cell** setzt dem Ganzen die Krone auf. Sam Fisher ist endlich ein sterblicher Superheld, der nicht wie Cate Archer oder gar James Bond Dutzende von Kugeln verträgt; so wird man als Spieler viel mehr einbezogen – man muss sich nicht nur auf die Fähigkeiten Fishers verlassen, sondern selbst kreative Lösungswege suchen. Eingebettet in Clancys spannenden und aktuellen Polit-Thriller wirken die Einsätze des Third Echelon außerdem viel sinnvoller als Garrets nächtliche Raubzüge, vor allem treffen Sie hier nicht auf abgefahrene Gegner wie Zombies oder Geister.*

*Deshalb können wir schon jetzt sagen: **Splinter Cell** wird mit seiner prickelnden Atmosphäre, der stimmigen Optik und der unglaublichen Das-muss-doch-auch-anders-gehen-Motivation Maßstäbe im Taktik-Shooter-Genre setzen.* JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Ubi Soft Montreal
Anbieter .... Ubi Soft
Termin 31.01.2003



AUFKLÄRUNG Welche Waffen Ihre Gegner tragen, erkennen Sie schon von weitem.

Deus Ex 2

Das laut PC-Games-Redaktion und -Lesern beste PC-Spiel der letzten zehn Jahre bekommt einen Nachfolger – noch schöner, noch spannender, noch besser.

Wie schon beim Vorgänger hält sich Ion Storm mit Infos zu **Deus Ex 2** ausgesprochen bedeckt. Auch der zweite Teil des legendären Action-Rollenspiels wird Sie in die bekannte, düstere Science-Fiction-Welt versetzen. Auch diesmal schlüpfen Sie in die Kunsthaut eines kybernetisch verbesserten Superhelden. Wieder sind Sie einer Terroristengruppe auf der Spur. Erneut steckt hinter den Attacken mehr, als es zunächst scheint. So viel ist Ihnen wahrscheinlich bereits bekannt. Doch beim Besuch des Entwicklerbüros in Austin, Texas, konnten wir Studioleiter Warren Spector (**Ultima Underworld, Dark Project, System Shock, Deus Ex**) und Chefentwickler Harvey Smith aus der Reserve locken.

Was **Deus Ex** so einzigartig gemacht hat – der zweite Teil verspricht, es noch besser zu machen. Schönere Grafik, mehr Handlungsfreiheit, dichtere Story ... „Wir haben versucht, all das zu erweitern, was bei den Spielern gut angekommen ist, und all das zu verbessern, was kritisiert wurde", fasst Harvey Smith die Maxime der Entwickler zusammen. Wenn es etwas gibt, das damals nicht spitze war, dann war das die Grafik. Und genau dort setzen Harvey und sein Team zuerst an. **Deus Ex 2: Invisible War** baut auf der aktuellen **Unreal**-Engine auf, erweitert und verändert die bestehende Technik aber in wesentlichen Punkten, sichtbar und unsichtbar. Sichtbar ist beispielsweise das so genannte Normal Mapping, eine erweiterte Form des Bumpmapping, das einen großen Vorteil hat: Die Texturen gaukeln dem Spieler Strukturen vor, die gar nicht da sind. Daher wirken die 3D-Modelle auch ohne hohe Polygonzahlen unglaublich detailliert. „Außer uns setzt das momentan in dieser


CHARAKTERKOPF Sämtliche Figuren besitzen ein künstliches Skelett und „Muskeln", um sich möglichst natürlich zu bewegen und ihren Gesichtausdruck der Situation anzupassen.


TAKTIK Die meisten Wachen kontrollieren die Umgebung links und rechts. Nach oben schauen sie nur selten.

Wer ist eigentlich ... Warren Spector?

Nach seiner Zeit als Redakteur bei verschiedenen Brettspielfirmen (unter anderem Steve Jackson Games und den **AD&D**-Machern TSR) stieß Warren Spector 1989 zu Origin, wo er als Produzent unter anderem zusammen mit Chris Roberts für **Wing Commander** verantwortlich war. Nach Mitarbeit an weiteren Titeln der Serie sowie der Rollenspielreihe **Ultima** lieferte Spector 1992 mit **Ultima Underworld** sein Meisterstück ab. Zum ersten Mal erlebten Rollenspieler ihre Abenteuer in einer flüssig bewegten 3D-Welt und trugen Gefechte in Echtzeit aus. Der zweite Teil folgte ein Jahr später. 1994 entwickelte Spector das **Underworld**-Konzept zusammen mit den Looking Glass Studios weiter zu **System Shock**, das die Rollenspiel- und Action-Elemente noch besser verband und dessen Story und Atmosphäre bis heute zu den besten im Spielesektor überhaupt gehören. Gemeinsam mit dem gleichen Team erfand Warren Spector in den kommenden Jahren den „Schleich-Shooter" **Thief: The Dark Project**. Allerdings wechselte Spector noch vor der Veröffentlichung des Titels 1997 zu Ion Storm, wo er in **Deus Ex** Ideen verwirklichte, die er bei **Dark Project** nicht umsetzen konnte. Obwohl sich Spector sehr bescheiden gibt („Ich habe meistens nur Vorschläge gemacht - die ganze Arbeit mussten die anderen erledigen."), hat er in den vergangenen Jahren doch an über 20 Titeln mitgewirkt und davon drei - die größten Klassiker - entscheidend beeinflusst. Bei **Deus Ex 2** und **Thief 3** hat Warren das Ruder abgegeben. „Ich bin bei keinem der beiden Spiele mehr direkt in die Entwicklung eingebunden, und das ist auch gut so." Vorschläge kann er sich allerdings immer noch nicht verkneifen ...

Auszug aus Warren Spectors Spiele-Biografie

Titel	Jahr
Wing Commander plus Add-ons	1990
Ultima Underworld	1992
Ultima Underworld 2	1993
System Shock	1994
Dark Project	1998
Deus Ex	2000


WARREN SPECTOR Der **Deus Ex**-Erfinder zeichnet auch für **Ultima Underworld**, **System Shock** und **Dark Project** verantwortlich.

Was ist eigentlich ... Deus Ex?

In **Deus Ex** führte Spector Ideen aus seinen vergangenen Werken zusammen. Die Mischung aus Rollenspiel und Shooter wie in **Ultima Underworld**, ein düsteres Science-Fiction-Setting wie in **System Shock** und die Schleich-Einlagen wie in **Dark Project**. Als Cyber-Agent J. C. Denton war man einer globalen Verschwörung auf der Spur. Neben der spannenden, verzweigten Story ist es vor allem die Handlungsfreiheit, die den Genremix so einzigartig macht. Als Rambo aus allen Rohren schießend die Welt zu retten war genauso möglich wie heimlich, still und leise und im Dialog die Aufgaben zu lösen. Nicht umsonst wurde **Deus Ex** in PC Games 10/02 zum besten PC-Spiel der letzten zehn Jahre gekürt.

Klasse nur id Software bei **Doom 3** ein", sagt Harvey stolz. Und tatsächlich: Die Figuren wirken beinahe lebensecht, Räume und Objekte ungekannt plastisch. Da blättert Farbe von einer Wand ab, da legt ein Wachmann seine Stirn in Falten, da glänzen Bodenfliesen wie frisch geschrubbt, während die Fugen dazwischen im Schatten liegen. „Schatten ist ein gutes Stichwort", sagt Harvey. „Denn wir wollen ja nicht nur was fürs Auge bieten. Wir binden die Technik direkt in den Spielablauf ein." Was das bedeutet, demonstriert sein Alter Ego auf dem Bildschirm in einer schummrigen Kneipe. „Sagen wir, ich will an der Wache da drüben vorbei. So hell, wie das hier ist, werde ich das kaum schaffen." Möglichkeit 1: Lampen ausschießen. Einfach, aber wohl kaum unauffällig. Möglichkeit 2: den Schalter für das Licht suchen oder die Sicherung rausdrehen. Geht, erregt aber Aufmerksamkeit und außerdem könnte eine andere Wache die Stromzufuhr wieder anstellen. Möglichkeit 3: Wenn man den Scheinwerfer in einem unbeobachteten Moment etwas zur Seite dreht, fällt gerade genug Schatten auf die Wand im Flur, dass man sich mit etwas Glück an der Patrouille vorbeiquetschen könnte. Wie gut die Tarnung ist, zeigt ein ständig präsenter Lichtsensor an, ähnlich wie in **Dark Project** oder **Splinter Cell**.

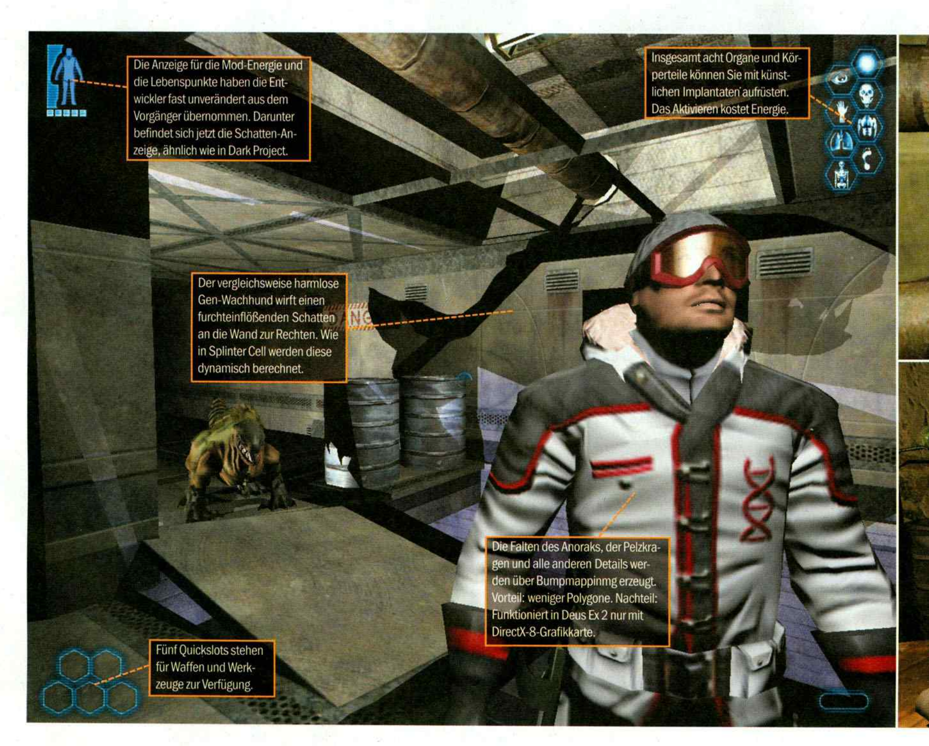
„Für jedes Problem gibt es mehrere Lösungen. Im ersten Teil wurden die meisten noch von den Level-Designern vorher festgelegt – jetzt verändern sich die Situationen ständig und damit auch die denkbaren Handlungen", erläutert der Chefentwickler. Das Spiel mit Licht und Schatten ist nur eine der vielen Eigenheiten der Welt von **Invisible War**, die Spielern eigene Lösungswege ermöglicht. Die Spielphysik ist nun weit näher an der Wirklichkeit als zuvor – dank der lizenzierten Havok-Engine, die unter anderem auch in Microsofts **Freelancer** und Blizzards **Starcraft: Ghost** zum Einsatz kommen soll. Eine Ecke in der Kneipe zeigt einen Teil der Möglichkeiten der Technik. Am unteren Ende einer Treppe stehen Flaschen, am oberen ein alter Autoreifen. „Wenn ich den Reifen jetzt anstoße, sollte er unten die Flaschen umwerfen", hofft Harvey Smith. Ganz so klappt es nicht:

Das Rad kullert daneben, prallt aber von der gegenüberliegenden Wand ab und wirft schließlich doch noch die Pullen um. Wofür solche Spielereien gut sein können, liegt auf der Hand. Auf diese Weise lassen sich Wachen in die Irre führen.

Die computergesteuerten Figuren reagieren nicht nur auf Licht und Schatten, sondern auch auf Geräusche und andere Charaktere. „Das gesamte KI-System haben wir von Grund auf neu entworfen", gibt Harvey zu Protokoll. Und demonstriert sogleich, wie die Pappkameraden ticken. Per Konsolenbefehl liest er sozusagen ihre Gedanken: Neben einer Wache erscheint ihr Wachsamkeits-Level und ihre Absichten. Harvey lässt seinen Spielhelden über die Dielen knarzen. Kurz steigt der Alarmpegel an, beruhigt sich aber langsam wieder, als die Figur am Bildschirm verharrt. Noch ein Geräusch. Jetzt schnellt das Aufmerksamkeits-O-Meter in den gelben Bereich. „War da was?" Der Soldat blickt sich um. Ein weiteres Knacken im Gebälk bringt das Fass zum Überlaufen. „Wer ist da? Komm raus!" Bunte Linien zeigen an, wo die Wache sucht und welchen Weg sie nimmt, als sie dem Geräusch auf den Grund gehen will. Harvey zieht seine Waffe und schießt auf den Gegner, bei dem jetzt natürlich die Alarmglocken schrillen. Er entscheidet sich kurzerhand, dass er gegen Harveys Cyber-Söldner keine Chance hat, und nimmt Reißaus. Harvey erwischt den Wächter, als der sich bei einem Erste-Hilfe-Roboter um die Ecke verarzten will. „Hätte er eine Möglichkeit gehabt, hätte er seine Kameraden alarmiert und sie hätten mich in die Zange genommen." Die NPCs haben noch mehr Kunststückchen drauf. Sie reagieren auf die Spielerfigur. Benimmt man sich verdächtig oder starrt sie an, werden sie ungehalten. Sie arbeiten zusammen. Sie reagieren aufeinander. Reden übers Wetter oder beklagen sich über ihr mieses Gehalt. Satte 30.000 Dialogzeilen haben die Entwickler geschrieben und im Tonstudio aufnehmen lassen. Teilweise für solche Zufalls-Unterhaltungen, teilweise für festgelegte Dialoge mit Computerfiguren.

Denn natürlich wird in **Invisible War** nicht nur geballert. Fragen wird Sie oft weiter bringen als Schießen. **Deus Ex 2** soll man, verspricht Ion Storms Studioboss Warren Spector, lösen können, „ohne irgendjemanden umzubringen." So stoßen Sie bei Ihren Nachforschungen auf die finsteren Machenschaften des Direktors eines Mädcheninternats in Kairo. Es ist Ihre Entscheidung, ob Sie ihn an Ort und Stelle richten, die Informationen an die lokalen Behörden weiterleiten oder beschließen, ihn gegen ein kleines Schweigegeld laufen zu lassen. Unmoralisch? Auf den ersten Blick. Aber erstens liegt es in Ihrer Hand, ob Sie lieber als strahlender Ritter die Menschheit retten oder als skrupelloser Rächer durch die Welt ziehen. Und zweitens

Die computergesteuerten Figuren reagieren nicht nur auf Licht und Schatten, sondern auch auf Geräusche und andere Charaktere in der Nähe.



Die Anzeige für die Mod-Energie und die Lebenspunkte haben die Entwickler fast unverändert aus dem Vorgänger übernommen. Darunter befindet sich jetzt die Schatten-Anzeige, ähnlich wie in Dark Project.

Insgesamt acht Organe und Körperteile können Sie mit künstlichen Implantaten aufrüsten. Das Aktivieren kostet Energie.

Der vergleichsweise harmlose Gen-Wachhund wirft einen furchteinflößenden Schatten an die Wand zur Rechten. Wie in Splinter Cell werden diese dynamisch berechnet.

Die Falten des Anoraks, der Pelzkragen und alle anderen Details werden über Bumpmappinmg erzeugt. Vorteil: weniger Polygone. Nachteil: Funktioniert in Deus Ex 2 nur mit DirectX-8-Grafikkarte.

Fünf Quickslots stehen für Waffen und Werkzeuge zur Verfügung.

könnte Ihnen genau dieses schmutzige Geld später nützlich sein, um einen größeren Fisch an Land zu ziehen. Nicht immer bekommen Sie Ihre Ausrüstung gestellt. Standard-Waffen, Munition und Werkzeuge wie Codeknacker und Dietriche finden Sie an allen Ecken. Für High-Tech müssen Sie aber entweder knifflige Subquests lösen oder eben bezahlen. Beispielsweise wird es wieder eine Reihe von Implantaten geben, jetzt Bio-Mods genannt, die die Fähigkeiten Ihres Spielcharakters erweitern. Mit einem neuen Cyber-Auge etwa zielt er besser, künstliche Beine verleihen ihm die Schnelligkeit eines Sprinters. Die wirklich mächtigen Implantate bekommen Sie aber nur für teures Geld auf dem Schwarzmarkt. So stellt das gewöhnliche Regenerationssystem zwar Ihre angeschlagene Gesundheit wieder her, das dauert aber im Notfall zu lange. Die illegale Variante dagegen recycelt Leichen und speist Ihrem Charakter direkt die Energie seiner Opfer ein. Klingt grausig, ist aber effektiv. Eine andere Schwarzmarkt-Mod lässt Sie zum Beispiel Drohnen und Roboter für kurze Zeit kontrollieren. So sehen Sie durch die Augen der Maschinen und können ihre Waffen gegen ihre Besitzer richten.

Über einen Punkt ist noch immer wenig bekannt: die Story. Kein Wunder, schließlich zog schon der Vorgänger einen Teil seiner Faszination aus der verzweigten Geschichte. **Deus Ex**-Held J.C. Denton und sein Bruder Paul sollen zwar, wie viele andere alte Bekannte, auch in **Invisible War** einen Auftritt haben, Star der Show wird aber Alex D, ein neuer Super-Agent, geklont aus der DNA der Denton-Brüder. Der Name hat einen Vorteil: Je nach Spielerwunsch kann Alex Mann oder Frau sein. „Ein großer Teil der **Deus Ex**-Spieler war weiblich", begründet Warren Spector die Entscheidung. „Wir möchten den Spielerinnen einen Charakter geben, in den sie sich besser hineinversetzen können." Die Handlung wird sich dadurch allerdings nicht ändern; nur wenige Spielfiguren reagieren direkt auf das Geschlecht des Alter Ego. Was Alex' Aufgabe sein wird, das deutet der Intro-Film an, den Warren und Harvey uns als einem der weltweit ersten Magazine in einer frühen Version vorführten: Darin legt eine vermummte Gestalt mit einer unbekannten Waffe eine Konzernzentrale in Schutt und Asche. Die Jagd auf die vermeintlichen Terroristen und ihre Hintermänner soll Alex von Seattle bis nach Kairo, in die Antarktis und nicht zuletzt nach Deutschland führen. Das römische Grenztor, die Porta Nigra, hatte Harvey während seiner Militärzeit in Trier so beeindruckt, dass er Alex unbedingt einen Ausflug nach Deutschland unternehmen lassen wollte. Wenn alles glatt läuft, kommt Alex schon im Mai 2003 an. RÜDIGER STEIDLE

ERSTEINDRUCK

Ich freue mich auf kein anderes Spiel so sehr wie auf ***Deus Ex 2****. Nach allem, was ich gesehen habe, schaffen es die Entwickler tatsächlich, auf den exzellenten Vorgänger noch einen draufzusetzen. Einzig, dass die Spielzeit schrumpfen soll, stört mich. Mit einem potenziellen Hit wie* ***Invisible War*** *würde ich gerne 40 Stunden und mehr verbringen.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Ion Storm
Anbieter .... Eidos
Termin .... Mai 2003



MUNDRAUB Hätte er ihren Lutscher mal lieber nicht gemopst – jetzt ist die Kleine mächtig sauer.

ILLUMINATUS Die finsteren Handlanger der Erleuchteten sind auch wieder mit von der Partie.

1001 NACHT Das Kairo der Zukunft ist in eine zwielichtige, verarmte, untere Hälfte (links) und ein luxuriöses Pyramidenhabitat darüber (rechts) geteilt.

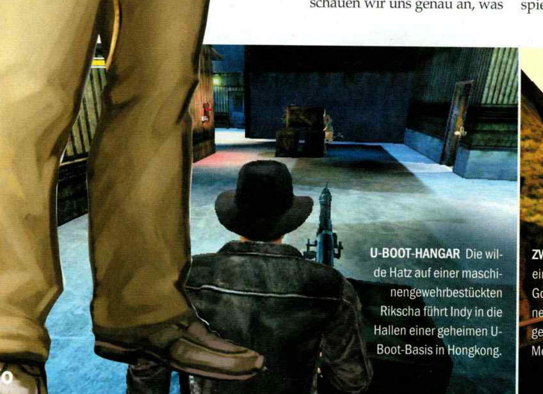
Indiana Jones
und die Legende der Kaisergruft

Kult-Archäologe Doktor Henry Jones Junior ist der klassische Filmheld, aber ist er auch **immer noch der klassische Adventure-Held?**

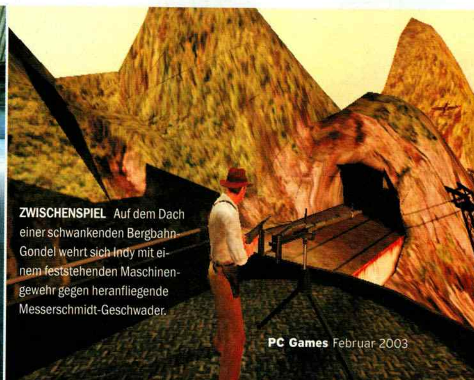
Wussten Sie, woher sich Steven Spielberg und George Lucas die Inspiration für ihre **Indiana Jones**-Filme holten? Richtig, von alten Schwarzweißstreifen aus den 30er-Jahren. Und ahnen Sie auch, welches Spiel den Stil des neuesten Indy-Action-Adventures geprägt hat? – Nein, nicht **Tomb Raider**, sondern **Buffy: The Vampire Slayer**, ein anderes Action-Adventure, das kürzlich für Microsofts Xbox erschienen ist. Das überrascht umso weniger, wenn man weiß, dass Lucas Arts den „neuen Indy" in Zusammenarbeit mit dem Programmierteam The Collective entwickelt hat, das just diese Vampir-Jägerin in Szene gesetzt hat. Genau die Spiel-Atmosphäre des Buffy-Abenteuers wollte man laut Lucas-Arts-Produzent Reeve Thompson einfangen: „Wenn wir uns dazu entscheiden, mit externen Studios zusammenzuarbeiten, schauen wir uns genau an, was sie bisher gemacht haben und was sie besonders gut können. Wir mochten das **Buffy**-Spiel und seine Technologie und sagten uns: ‚Das passt'." Die Puzzle-Dichte eines **Fate of Atlantis** und den Lara-Croft-Hüpfstil eines **Turm von Babel** lässt **Die Legende der Kaisergruft** weit hinter sich. Stattdessen präsentiert sich der neue „Jones" fast schon als reinrassiges Action-Spiel vor Indy-Kulissen. „Wir haben uns entschieden, wesentlich mehr Kampf- und Action-Szenen einzubauen, weil das den Filmvorlagen viel näher kommt", so Tom Sarris, der PR-Direktor von Lucas Arts. „**Die Legende der Kaisergruft** ähnelt den Kinofilmen viel mehr als alle andern unserer **Indiana Jones**-Spiele." Alle diese neuen Informationen haben wir beim Anspielen der Xbox-Version und während einer Pressekonferenz von Lucas Arts in Erfahrung bringen können. So stammen alle hier gezeigten Screenshots aus der Xbox-Fassung. Lucas Arts beteuert jedoch, dass sich die PC-Variante in nichts anderem als der Steuerung und der Bildschirmauflösung unterscheiden wird.

Die Legende der Kaisergruft ähnelt den Kinofilmen viel mehr, als alle anderen Indiana-Jones-Spiele.

Wie jedes Abenteuer des Archäologen-Haudegens ist auch **Die Legende der Kaisergruft** eine weltumspannende Hatz nach einem sagenhaften, mystischen Artefakt: Das Herz des Drachen, ein magischer Gegenstand, den der erste Kaiser von China dazu benutzt haben soll, die Seelen seiner Untertanen zu kontrollieren. Am Anfang der Geschichte steht jedoch erst einmal die Suche nach dem rätselhaften „Spiegel der Träume", die Indy von Prag über Istanbul und Hongkong bis nach Ceylon führt. Jones ist natürlich nicht der Einzige, der sich auf der



U-BOOT-HANGAR Die wilde Hatz auf einer maschinengewehrbestückten Rikscha führt Indy in die Hallen einer geheimen U-Boot-Basis in Hongkong.

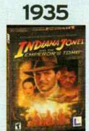


ZWISCHENSPIEL Auf dem Dach einer schwankenden Bergbahn-Gondel wehrt sich Indy mit einem feststehenden Maschinengewehr gegen heranfliegende Messerschmidt-Geschwader.

Die Indy-Jones-Epoche

Die Legende der Kaisergruft spielt im Jahr 1935, ein paar Monate vor dem Kinofilm **Tempel des Todes**. Kenner werden sich vielleicht an den Kellner Wu Han im Tempel des Todes erinnern, der mit den Worten stirbt: „Ich gehe zuerst, Indy!" Produzent Reeve Thompson verrät: „Das fanden wir einen sehr interessanten Satz. Er impliziert, dass die beiden bereits gemeinsam ein paar Abenteuer erlebt haben. Deshalb lassen wir Wu Han in einigen Teilen des Spiels zusammen mit Indiana Jones auftauchen."

Indiana Jones ...



1935 – ... und die Legende der Kaisergruft





1935 – ... und der Tempel des Todes

1936 – ... und die Jäger des verlorenen Schatzes

1938 – ... und der letzte Kreuzzug



1939 – ... - Fate of Atlantis



1947 – ... und der Turm von Babel

Suche nach den Spiegelfragmenten befindet. Neben den obligatorischen Nazi-Schergen mischen diesmal auch die chinesischen Triaden und ein mysteriöser Archäologe namens Van Beck mit. Alle drei Parteien setzen jedes Mittel ein, um in den Besitz der Artefakte zu kommen, wie Tom Sarris bestätigt: „Über zu wenige Gegner werden sich die Spieler jedenfalls nicht beklagen können."

Aufgrund des neuen Spielschwerpunkts und der Menge an Widersachern machen die Actionszenen ca. 60 bis 70 % des Spiels aus. Da ist es gut zu wissen, dass das Kampfsystem ausgezeichnet funktioniert. Die Animationen wirken zwar nicht besonders spektakulär, aber in Verbindung mit den erstklassigen Soundeffekten macht es dennoch einen Heidenspaß, Indys Gegenüber mit satten Faustschlägen und trockenen Fußtritten zu vermöbeln. „Richtig cool bei den Raufereien ist, dass man dabei herumlaufen und alle möglichen Objekte wie Stühle oder Flaschen einsetzen kann", begeistert sich Thompson und demonstriert vor Ort, wie Indy in Hongkong Halunken mit einer Schaufel traktiert und anschließend bei einer wüsten Kneipen-Schlägerei das gesamte Mobiliar zertrümmert. Und da ist ja noch ein wichtiges Utensil: Was wäre ein Indiana Jones ohne seine Peitsche? Wie schon im Vorgängerspiel **Der Turm von Babel** schwingen Sie sich damit über Abgründe hinweg. Der neue Indy aber kann mit dem Lederriemen auch Angreifern die Waffe aus der Hand peitschen oder ihn mit einem Schwung um das Genick eines Gegners wickeln, ihn an sich heranziehen und mit einem Aufwärtshaken k. o. schlagen.

Neben den Kampfeinsätzen gibt es natürlich auch wieder fantasievolle Fallgruben oder automatische Spießfallen. Es bleibt zwar immer noch Raum für das ein oder andere Rätsel, aber wie Sie sehen, ist das aktuelle **Indiana Jones**-Spiel so weit von den klassischen Adventures früherer Tage entfernt wie niemals zuvor. Das beweisen auch einige Geschicklichkeits-Einlagen, für die die Entwickler die sonst verwendete Verfolger-Perspektive verlassen: „In den Kinofilmen gibt es immer wieder wilde Verfolgungsjagden, in denen Indy zugleich kämpft", so Produzent Thompson. „Da gab es den Lastwagen mit der Bundeslade, Pferde- oder Motorrad-Rennen oder die irre Fahrt in der Bergwerks-Lore. An diese Szenen angelehnt haben wir einige Überraschungs-Levels für die Spieler eingebaut." Beispiel dafür ist eine irrsinnige Hetzjagd durch Hongkongs enge Gassen, bei der Indy eine mit einem Maschinengewehr ausgerüstete Rikscha fährt. Erinnern Sie sich an den Auftritt in **Der Tempel des Todes**, als Indy im Taxi des kleinen Jungen Shorty durch Gemüsemärkte und Waschküchen gejagt wird? Ebenso an die Filmvorbilder angelehnt ist ein anderer Level, in dem Dr. Jones auf dem Dach einer schwankenden Gondelbahn stehend auf angreifende Jagdflieger der Nazis schießt. „Einige Spielabschnitte sind echte Spaßlevels, um sich einfach mal zurücklehnen und nur ballern zu können", erklärt Thompson.

Bereits am 14. Februar soll **Die Legende der Kaisergruft** in den Händlerregalen stehen – und das neue Indy-Spiel scheint das spannende Abenteuer-Feeling des Super-Archäologen wieder auf den Punkt bringen zu können, wenn auch mit anderen Mitteln.

ERSTEINDRUCK

Überrascht hat mich der sehr hohe Anteil an Action-Elementen. Das mag zwar ganz in der Tradition der Spielfilme sein, am PC jedoch feierte Dr. Jones seine größten Erfolge mit unnachahmlichem Humor und kniffligen Rätseln in klassischen Adventures. Ich bin gespannt, ob der neue Ansatz funktioniert. CHRISTIAN MÜLLER

Entwickler .... Lucas Arts
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 14. Februar 2003



FAUSTKÄMPFER Nazi-Schergen, chinesische Triaden, liebestolle Frauen und magisch funkelnde Zombies, an Gegnern mangelt es nicht. Für Dr. Jones aber alles kein Problem.



OBJEKTVIELFALT Eigentlich gehört dieser Speer ja in ein Museum, aber Indy muss ihn kurz zweckentfremden.



GLÜHENDE LEITERBAHNEN
Die Grafikeffekte erstrahlen nur auf Geforce-Karten in derartiger Pracht.



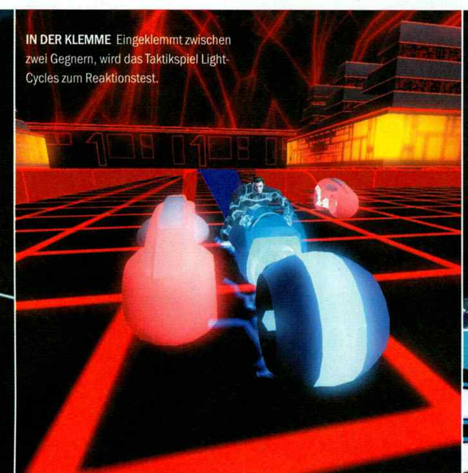
AUF DER JAGD
Virenscanner suchen die Gegend nach missliebigen Programmen ab.

Tron 2.0

Die Zukunft - zurück aus der Vergangenheit: Der 20 Jahre alte Science-Fiction-Film **Tron feiert seine Rückkehr.**

Vor zwanzig Jahren waren Computer noch ein wahres Mysterium. Wer sich nicht mit den Elektronengehirnen beschäftigte, traute ihnen alles zu, und wer mit ihnen zu tun hatte, hielt ihre Möglichkeiten ebenfalls für unbegrenzt. Zu dieser Zeit konnte ein Kinofilm wie **Tron** unsere Vorstellung vom Innenleben eines Computers noch nachhaltig prägen: Da streiten Programme um Rechenzeit, Nachrichten stellen sich am I/O-Port an und ein böses Master-Control-Programm sammelt Informationen, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. Treten Konflikte zwischen den Programmen auf, werden diese in einer Arena ausgetragen: Auf hohen Plattformen bewerfen sich die Programme mit tödlichen Disks.

Pünktlich zum 20. Geburtstag des Kultfilms **Tron** nehmen sich die Disney-Studios ein weiteres Mal der Thematik an. Zwanzig Jahre, nachdem Hacker Alan Bradley das Master-Control-Programm besiegt hat, droht dem mittlerweile Ma3a genannten Betriebssystem wieder einmal Gefahr. Eine Konkurrenzfirma hat in das Firmennetzwerk Viren und Trojaner eingeschleust, die in Kürze das gesamte System lahm legen könnten. Zur



IN DER KLEMME Eingeklemmt zwischen zwei Gegnern, wird das Taktikspiel Light-Cycles zum Reaktionstest.

STREUBOMBEN In den Schaltkreisen treten Freund und Feind nebeneinander auf – effektive Waffen sind da nicht immer die beste Wahl.

JUGENDFREI Tödlich verwundete Programme lösen sich vollständig in Bits und Bytes auf.

FILMREIF Mit den aufgesetzt wirkenden Gesichtern und den Neoneffekten kopiert Tron 2.0 den Stil des Kinofilms.

IM NAHKAMPF Monolith hat das Scheibenwerfen um Kontaktwaffen erweitert.

Unterstützung saugt Ma3a Alan Bradley mit einem Laser-Scanner in sich ein, was dessen spieleversessenen Sohn Jet zu einer Rettungstour veranlasst.

Auch er lässt sich scannen und begibt sich in das Innere des Computersystems, wo er sich im Original-Grafikstil des Films wiederfindet. Der durch **No One Lives Forever 1** und **2** bekannte Entwickler Monolith veränderte in Zusammenarbeit mit Grafikchip-Hersteller Nvidia die LithTech-Engine, um Jets Suche nach seinem Vater in einer sehenswerten Neon-Welt in Szene zu setzen. Wie in einer Underground-Diskothek der 80er-Jahre dominieren eintönige Flächen, die von aggressiven Farben umrandet und nur gelegentlich durch etwas Dekorationsmaterial unterbrochen werden.

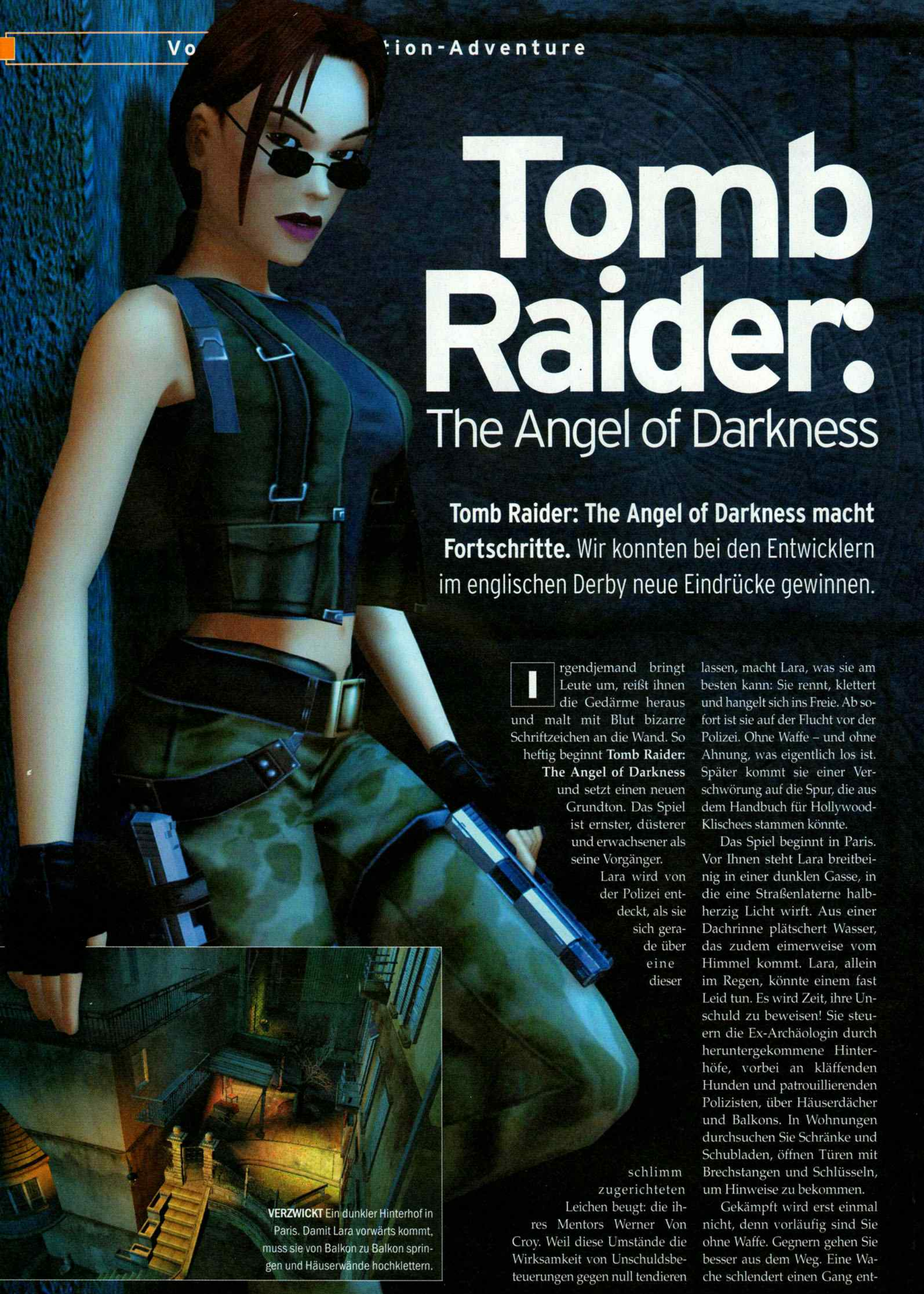
Im Gegensatz zum Film finden die Kämpfe gegen feindselige Programme nicht mehr nur in separaten Arenen statt, sondern auch innerhalb der gebäudeähnlichen Schaltkreise. Dort kann man sich völlig frei bewegen, um an Kontakten Energie zu tanken oder an Schaltern die Ports einer Firewall zu öffnen. Da während des Lösens solcher Rätselelemente ständig Gegner auftauchen, spielt sich **Tron 2.0** größtenteils wie ein herkömmlicher Ego-Shooter.

Selbstverständlich kommt auch ein echter Klassiker zu neuen Ehren: das Tron-Light-Cycle. Unzählige Spielhallenautomaten, Free- und Sharewarespiele haben sich diese „Motorradrennen" für taktisch höchst anspruchsvolle Reaktionsspiele zum Vorbild genommen: Auf einer mit Hindernissen gespickten Arena fahren mehrere Light-Cycles herum und hinterlassen dabei eine solide, undurchdringliche Spur. Das Ziel: länger als die Konkurrenten diesen Spuren und den Begrenzungswänden aus dem Weg zu gehen – was im Laufe der Zeit durch das immer dichter werdende Spuren-Labyrinth zunehmend schwieriger wird.

ERSTEINDRUCK

Auch wer den Film nicht kennt, dürfte an dem ungewöhnlichen und definitiv sehenswerten Grafikstil seine Freude haben; auch die Light-Cycle-Rennen sind über jeden Zweifel erhaben. Ob da der Ego-Shooter-Part mithalten kann, wird sich erst in einigen Monaten zeigen. HARALD WAGNER

Entwickler .... Monolith
Anbieter .... Disney Interactive
Termin .... März 2003



Tomb Raider:
The Angel of Darkness

Tomb Raider: The Angel of Darkness macht Fortschritte. Wir konnten bei den Entwicklern im englischen Derby neue Eindrücke gewinnen.

Irgendjemand bringt Leute um, reißt ihnen die Gedärme heraus und malt mit Blut bizarre Schriftzeichen an die Wand. So heftig beginnt **Tomb Raider: The Angel of Darkness** und setzt einen neuen Grundton. Das Spiel ist ernster, düsterer und erwachsener als seine Vorgänger.

Lara wird von der Polizei entdeckt, als sie sich gerade über eine dieser schlimm zugerichteten Leichen beugt: die ihres Mentors Werner Von Croy. Weil diese Umstände die Wirksamkeit von Unschuldsbeteuerungen gegen null tendieren lassen, macht Lara, was sie am besten kann: Sie rennt, klettert und hangelt sich ins Freie. Ab sofort ist sie auf der Flucht vor der Polizei. Ohne Waffe – und ohne Ahnung, was eigentlich los ist. Später kommt sie einer Verschwörung auf die Spur, die aus dem Handbuch für Hollywood-Klischees stammen könnte.

Das Spiel beginnt in Paris. Vor Ihnen steht Lara breitbeinig in einer dunklen Gasse, in die eine Straßenlaterne halbherzig Licht wirft. Aus einer Dachrinne plätschert Wasser, das zudem eimerweise vom Himmel kommt. Lara, allein im Regen, könnte einem fast Leid tun. Es wird Zeit, ihre Unschuld zu beweisen! Sie steuern die Ex-Archäologin durch heruntergekommene Hinterhöfe, vorbei an kläffenden Hunden und patrouillierenden Polizisten, über Häuserdächer und Balkons. In Wohnungen durchsuchen Sie Schränke und Schubladen, öffnen Türen mit Brechstangen und Schlüsseln, um Hinweise zu bekommen.

Gekämpft wird erst einmal nicht, denn vorläufig sind Sie ohne Waffe. Gegnern gehen Sie besser aus dem Weg. Eine Wache schlendert einen Gang ent-

VERZWICKT Ein dunkler Hinterhof in Paris. Damit Lara vorwärts kommt, muss sie von Balkon zu Balkon springen und Häuserwände hochklettern.

lang. Sie passen den richtigen Moment ab und hasten erst hinter, dann auf das Baugerüst neben einer Häuserfassade. Man merkt: Der Kletteraspekt wurde im Vergleich zu den Vorgängern deutlich aufgewertet. Lara hangelt sich über Abgründe und kraxelt problemlos dünne Röhren hoch. Die Animationen sind so realistisch, ein Freeclimber würde keine bessere Figur abgeben. Während Lara auf allen Vieren an Wänden hochklettert, sich von einem Halt zum anderen zieht und Schluchten überwindet, schwingt ihr Zopf im physikalisch glaubwürdigen Rhythmus mit.

Später, wenn Lara der Sekte Cabal auf die Schliche kommt, reist sie nach Prag. Dort schicken Sie die Archäologin über einen riesigen, verschneiten Vorhof, der in eine prächtige Villa führt. Drinnen ein Schreckenskabinett: Durchgeknallte Wissenschaftler führen verrückte Experimente durch und züchten Monster, groß wie Kleinbusse. Während Sie mit Lara so manches Rätsel lösen, indem Sie Kombinationen herausfinden oder Bodenplatten verschieben, lässt Kurtis lieber die Fäuste sprechen.

Kurtis? Sie wissen schon: der Neue. Sie spielen Kurtis im letzten Drittel. Seine Gegner sind unter anderem die Neflin, grausige Kreaturen, die aussehen wie schlecht zusammengeflickte Puppen mit Fangzähnen und Klauen. Als Waffe dient eine Pistole inklusive Lasermarker und Kurtis' Frisbee-Scheibe, Chatka genannt. Wo auch immer er selbige hinwirft, sie kommt stets zu ihm zurück. Telekinese-Fähigkeiten helfen Kurtis, kleine Objekte zu bewegen, ohne sie zu berühren. So kommen Sie beispielsweise an Schlüssel, die hinter einem Gitter liegen. Im Verlauf des Spiels lernen die beiden Hauptdarsteller neue Fähigkeiten. Das Bewegungsrepertoire erweitert sich ständig – und verschafft Ihnen auf diese Weise Zugang zu Orten, die vorher vielleicht unerreichbar waren.

Kurtis, ein gut aussehender, durchtrainierter Kämpfer mit Dreitagebart, und Lara, die vollbusige Turnerin – würden die beiden nicht gut zusammenpassen? In den Zwischensequenzen jedenfalls knistert es schon ganz gewaltig. Herrlich die Sequenz, als sich die beiden zum ersten Mal treffen und nicht wissen, ob sie sich trauen können: Da sieht man Lara, wie sie behutsam einen Schritt vor den anderen setzt, die Waffe fest im Griff, als hinter ihr lautlos eine Silhouette auftaucht. Die Silhouette ist Kurtis, der Lara umklammert und entwaffnet, indem er mit seiner Hand über ihren Arm streicht. Das sind ästhetische Bilder, von den spannenden Orchesterklängen des London Symphony Orchestra begleitet.

ERSTEINDRUCK

*Auch wenn sich **Angel of Darkness** mit seiner düsteren Thematik von den Vorgängern abhebt: Es ist immer noch ein klassisches **Tomb Raider**-Spiel mit einer kletternden Lara. Gespannt bin ich vor allem auf den Action-Abschnitt mit Kurtis, dem Neuen.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Core Design
Anbieter .... Eidos
Termin .... Februar 2003

„Von der Terminverschiebung **profitieren PC-Spieler.**"



TOMB-RAIDER-PROJEKTLEITER Adrian Smith (links) im Gespräch mit PC-Games-Redakteur Thomas Weiß.

PC Games: Als Erscheinungstermin war Weihnachten 2002 geplant. Warum die Verschiebung auf Februar?

Smith: „Der Grund ist sehr simpel: Wir waren einfach noch nicht fertig. Zwar wäre es möglich gewesen, den Termin einzuhalten, aber dann hätten wir 24 Stunden am Tag arbeiten müssen. Davon, dass **Angel of Darkness** nun später erscheint, profitieren außerdem die PC-Spieler: Bei der Entwicklung berücksichtigen wir die fortschrittlichen Grafikeffekte von DirectX 9, die es zum Zeitpunkt des alten Erscheinungstermins noch gar nicht gab."

PC Games: Welche Unterschiede gibt es zwischen der PC- und der Konsolenversion sonst noch und welche Version würdest du persönlich lieber spielen?

Smith: „Das Übliche: Auf dem PC ist die Auflösung deutlich höher und damit die Grafik besser. Außerdem ist die Steuerung frei konfigurierbar. Deswegen würde ich persönlich auch die PC-Version bevorzugen."

PC Games: Darf man zu jedem Zeitpunkt das Spiel speichern?

Smith: „Ja und nein. Der Spieler darf zwar immer speichern, hat aber auch die Möglichkeit, in den Optionen einzustellen, dass ihm nur eine begrenze Anzahl an Speicherständen zur Verfügung steht."

PC Games: Sind Änderungen in der deutschen Version geplant?

Smith: „Die **Tomb Raider**-Spiele enthielten nie sonderlich viel Gewalt. **Angel of Darkness** bildet eine Ausnahme, da die Spielabschnitte mit Kurtis sehr actionorientiert ausfallen. Deswegen werden wir in der deutschen Version aufs Blut verzichten."

PC Games: Werden auch die beiden **Angel of Darkness**-Nachfolger auf dem PC erscheinen?

Smith: „Ja. Wir werden auch die Nachfolger parallel entwickeln. Es wird wohl keine Exklusiv-Deals mit Sony geben, die vorschreiben, die beiden restlichen Teile nur auf Konsolen zu veröffentlichen."

PC Games: Wie wäre es mit einem Remake von **Tomb Raider 1** im neuen Grafikgewand? Der Titel wird allgemein als bester betrachtet.

Smith: „Ich bin geneigt, mich dieser Meinung anzuschließen. Was das Remake angeht: Wir haben aus Neugier ein paar Levels mit der neuen Engine probiert und dabei gemerkt, wie unglaublich simpel die damals waren. Wir spielen derzeit mit der Idee, die Levels neu zu gestalten, jeden einzelnen Stein neu zu modellieren – und das Ganze zum Sonderpreis als Remake zu veröffentlichen."

FRANKENSTEIN Die Cabal-Sekte züchtet in der Prager Villa die Neflin heran. Das sind grausame Kreaturen, die Lara nach dem Leben trachten.

LEBENSMÜDE Wagemutige Kletteraktionen werden zum Hauptbestandteil des Spiels. Diesmal noch schöner als zuvor: die Animationen.

LARA PAIN Nicht nur Kurtis darf scharf schießen, sondern auch Lara, sobald die ersten Levels in Paris vorbei sind.



Unreal 2: The Awakening

Die Jagd kann beginnen – Anfang Februar dürfen Sie wieder Aliens in schicker Unreal-Grafik jagen.

Das Automatikgewehr rattert, während Sie sich einen Weg durch ein verlassenes Koloniegebäude bahnen. In den dunklen Ecken lauern überall echsenartige Wesen, die Sie mit Krallen und Laser-Lanzen attackieren. Dort, endlich, der Aufzug. Das letzte Magazin des Maschinengewehrs neigt sich gerade dem Ende zu, als sich die schwere Fahrstuhltür endlich schließt und die Kabine nach unten rumpelt. Ein Glück, noch mal geschafft. Plötzlich knallt's, der Fahrstuhl wackelt. Durch das Gitter über Ihrem Kopf sehen Sie, wie ein mächtiger Skaarj direkt über Ihnen auf das Kabinendach gesprungen ist. Mit seinen Klauenhänden zerreißt er die Aufhängung, dann geht es abwärts … in die Tiefe.

Ganz normaler Spielalltag in **Unreal 2: The Awakening**, dem Nachfolger des legendären ersten Teils von Epic Games. Wenn nichts schief geht, steht der Ego-Shooter am 6. Februar 2003 in den Regalen. Genau der richtige Zeitpunkt, um die neuesten Fakten auf den Tisch zu bringen – und zwar aus erster Hand.

Anstelle von Epic hat Legend Entertainment die Entwicklung vor gut drei Jahren übernommen und einen Ego-



IMMER GUT GEKLEIDET Die weiblichen Söldner besitzen unterschiedliche Rüstungen. Im Bild ist die am stärksten gepanzerte Variante zu sehen.

Vielschichtig: Wieso die Grafik von Unreal 2 so detailliert aussieht

Hochauflösende Texturen und bis zu vier Texturschichten übereinander – das ist das ganze Technik-Geheimnis von **Unreal 2**.

Technisch sollten Sie von **Unreal 2** keine Wunder erwarten. Der Ego-Shooter sieht zwar sehr schön aus, doch Legend nutzt dazu keine Wundereffekte aus der DirectX-8-Trickkiste. Im Grunde ist das Prinzip sehr einfach: Hochauflösende Texturen bilden die Basis für Modelle und die Levelgrafik – eine erste Texturschicht, die dann mit bis zu drei weiteren Schichten überzogen wird. Bei den Modellen (Spielfiguren, Waffen, Fahrzeuge etc.) kann die zweite Schicht eine spiegelnde Oberfläche (Environment Mapping) sein, eine dritte Textur (Specular Map) definiert Glanzpunkte, so dass beispielsweise metallische Objekte oder auch Glas an der richtigen Stelle realistisch glänzen. Bei der Level-Grafik werden **Detail-Texturen** über die **normale Textur** gelegt, um kleine Details wie Risse, Kratzer oder Dellen vorzutäuschen. Da es in **Unreal 2** keine dynamische Beleuchtung wie in **Doom 3** gibt, werden die Levels noch auf die klassische Art und Weise beleuchtet: Mit **Lightmaps** (Texturen mit Lichtinformationen) erzeugen die Leveldesigner atmosphärisches Licht.



Lightmaps (Mitte) sind nichts weiter als simple Texturen, auf denen einzig und allein die Informationen für die Intensität und die Form des Lichtscheins aufgemalt sind.

Detail-Texturen (unten) fügen lediglich Oberflächendetails wie Risse und Kratzer hinzu.

Shooter mit starker Story entwickelt, der allerdings keinen Mehrspielermodus besitzt. Sei's drum, die Chancen stehen trotzdem sehr gut, dass **Unreal 2: The Awakening** einer der besten Ego-Shooter des Jahres 2003 wird. Großen Anteil daran hat sicherlich die ausgefeilte Geschichte, die Sie in der Rolle des Ex-Marine John Dalton erleben werden. Aufgrund einiger Probleme musste Dalton bei den Marines seinen Hut nehmen und einen Job als Marshal der Terran Confederate Authority auf dem betagten Raumschiff Atlantis annehmen. Seine Aufgabe ist es nun, in den entlegensten Ecken der Galaxis für Recht und Ordnung zu sorgen – also überall dort, wo sonst niemand hin will. Neben Dalton gibt es an Bord der Atlantis noch drei weitere interessante Charaktere, darunter die hübsche Aida, erster Offizier der Atlantis. Vor Beginn einer jeden Mission klärt sie John über die Ziele und Besonderheiten des bevorstehenden Auftrags auf und greift auch hin und wieder per Hackerangriff ein, wenn es komplexe Sicherheitssysteme zu knacken gilt. Aida hat ein äußerst gespanntes Verhältnis zum Bordmechaniker Isaak, den

Die wichtigsten **Ereignisse**

Unreal 2 hat seit dem Beginn der Entwicklung Ende 1999 für Schlagzeilen gesorgt. Wir fassen die wichtigsten Stationen des Shooters zusammen.

Oktober 1999:
Auf der Spielemesse ECTS in London flimmert auf dem Stand von Rage eine überarbeitete Version der **Unreal**-Engine über den Monitor. Wichtigste Merkmale: viele Polygone, hochauflösende Texturen, unglaublich flüssige Animationen und animierte Gesichter der Modelle. In dem anschließenden Medienrummel meldet sich sogar 3D-Realms-Chef George Broussard zu Wort und prahlt, dass solche Features längst in **Duke Nukem Forever** eingebaut wären. Wir vermuteten schon damals: Hier sieht man die Engine von **Unreal 2**.



Mai 2000:
Nur ausgewählte Journalisten mit Voranmeldung kommen in die kleine Abstellkammer, in der Ex-Produzent Mike Verdu (links, mit Brille) und Leveldesigner Scott Dalton während der E3 eine spielbare Version von **Unreal 2** zeigen. Zu sehen gibt es drei Levels, eine Hand voll Waffen und sehr schöne Außen-Landschaften, obwohl Legend zu diesem Zeitpunkt noch nicht auf Epics neue Version der **Unreal**-Engine umgestiegen ist. Besagte Alpha-Version landet übrigens später im Internet und schreckt viele Spieler ob der hohen Hardwareanforderungen auf.



Januar 2002:
Der Skandal! Legend stellt im Editor einen Screenshot nach, der einen actiongeladenen Schusswechsel zeigt. Das Problem an der Sache ist weniger die „gestellte" Szene, sondern die von Epic Games per Bildbearbeitungsprogramm hinzugefügten Schatten bei den Charakteren. Epics Vize-Chef Mark Reign (Bild links) klärt die Sache nachher auf und nimmt alle Schuld auf sich.

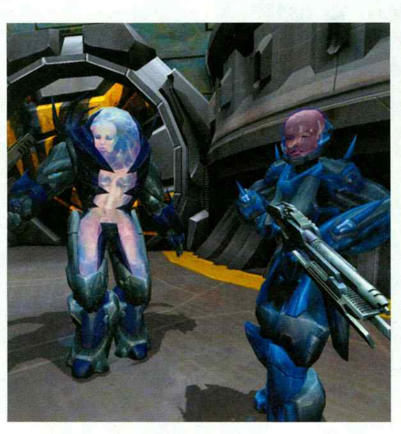


März 2002:
Aufgrund ständiger Verwechslungen ändert Epic Games die Namen von **Unreal Tournament 2** und **Unreal 2**. Während bei **Unreal Tournament** die Ziffer 2 gegen die Jahreszahl **2003** ausgetauscht wird und von nun an jährliche Updates folgen sollen, entscheidet sich Epic bei **Unreal 2** für eine ausgefallenere Lösung. **Unreal 2: The Awakening** soll den Unterschied zum Mehrspieler-Shooter **Unreal Tournament 2003** deutlich machen.



November 2003:
Epic und Legend laden Journalisten aus aller Welt ein, einen Tag lang exklusiv **Unreal 2** zu spielen (siehe PC Games 01/2003). Die begeisterten Kommentare der anwesenden Reakteure machen die anwesenden Entwickler sichtlich stolz – aus **Unreal 2** scheint ein Ego-Shooter der Extraklasse geworden zu sein.





SCHWERES GERÄT
Dank mehrerer Texturschichten sehen sämtliche Modelle in Unreal 2 äußerst fein detailliert und strukturiert aus.

sie für den Tod eines Freundes verantwortlich macht. Der kettenrauchende Schraubermeister ist ziemlich oft betrunken und bastelt nebenher ständig am Schiff und an neuen Waffen herum. Im Laufe der Einzelspieler-Kampagne verbessert und entwickelt Isaak diverse Schießprügel und hat zudem immer einen guten Rat auf Lager. Eher schweigsam gibt sich NeBan, der Pilot der Atlantis. Obwohl jede Unterhaltung mit ihm in sprachlichen Missverständnissen endet, ist NeBan ein äußerst höflicher Zeitgenosse, der John Dalton viel Respekt entgegenbringt. Was keiner weiß: NeBan ist mehr, als er vorzugeben scheint … mehr wird nicht verraten.

Legend hat sich sichtlich viel Mühe gegeben, möglichst glaubhafte Charaktere mit eigenen Motivationen und Ängsten zu erschaffen. Genauso viel Zeit und Mühe, wenn nicht noch mehr, floss in das Level- und Missionsdesign. Ähnlich wie der erste Teil ist **Unreal 2** eine wunderschöne Reise zu unterschiedlichsten Orten und Plätzen, nur dass diese nicht mehr nur auf einem Planeten angesiedelt sind. Stattdessen schickt Sie Legend in die verschneite High-Tech-Waffenfabrik einer ausgestorbenen Alienrasse, jagt Ihnen in einer verlassenen Kolonisten-

Die intergalaktischen Meinungsverstärker - mit diesen Waffen heizen Sie den Aliens ordentlich ein!

Marshal John Dalton schleppt im Laufe seiner Dienstzeit einen ziemlich großen Haufen Schießprügel mit sich rum. Und das Beste: Dank der geschickten Hände von Bordmechaniker Isaak werden auch alte Waffen immer wieder upgegradet. Hier ein kleiner Überblick:

DISPERSIONS-PISTOLE
Energiewaffe. Ähnelt der Pistole aus **Unreal 1** und besitzt nur wenig Durchschlagskraft. Im Sekundärmodus kann man die Stärke des Schusses dosieren, indem man den Feuerknopf gedrückt hält. Bei maximaler Leistung vibriert die Waffe extrem und John Dalton muss sie mit beiden Händen festhalten.



MAGNUM
Extreme Feuerkraft, dazu punktgenau wie ein Scharfschützengewehr. Ein Schuss genügt für die meisten Gegner. Im Sekundärmodus feuert die Magnum drei Schüsse ab, was allerdings zulasten der Genauigkeit geht.

M406 GRANATWERFER
Die vielseitigste Waffe im Spiel. Je länger Sie den primären Feuerknopf gedrückt halten, desto weiter feuern Sie die Granaten. Der Sekundärmodus dient lediglich dazu, durch die sechs verschiedenen Munitionsarten zu scrollen. Es gibt insgesamt sechs verschiedene Munitionstypen: Explosiv-, Brand-, Druckwellen-, Rauch-, EMP- und Bio-Sprengköpfe. Die Effektivität der Granaten ist von Gegner zu Gegner unterschiedlich.

M32 AUTOMATIK-MASCHINENGEWEHR
Standard-Maschinengewehr, das in puncto Optik und Sound an die Maschinengewehre aus dem Film **Alien 2** erinnert. Die hohe Schussfrequenz und das große Magazin machen es zum Allrounder. Feuert im Sekundärmodus fünf Projektile auf einmal ab, die besonders effektiv gegen Izarians sind. Vorsicht! Primärfeuer kann von den Skaarj mit ihren Klingen abgewehrt werden.



M700 SCHROTFLINTE
Einfache Schrotflinte. Besonders effektiv gegen insektenartige Gegner. Im Sekundärmodus werden Brandgeschosse abgefeuert, die jeden Feind in Flammen setzen. Nachteile: niedrige Schussfrequenz, hohe Streuung ab mittlerer Reichweite.



RAKETENWERFER
Der Klassiker. Schießt im Primärmodus bis zu vier ungelenkte Raketen ab, je nachdem, wie lange man den Feuerknopf drückt. Im Sekundärmodus werden mehrere Raketen mit großer Streuung abgefeuert. Im Verlauf des Spiels rüstet Isaak den Raketenwerfer auf, so dass Sie gelenkte Raketen auf bis zu vier Gegner gleichzeitig loslassen können.



FLAMMENWERFER
Im Primärmodus erledigen Sie mit dem Flammenwerfer auch größere Gegnerhorden in kürzester Zeit. Der Sekundärmodus versprüht hingegen flüssiges Napalm, das Sie zu einem späteren Zeitpunkt mit einem Schuss in Brand setzen können – äußerst nützlich für einen Hinterhalt.



SCHOCK-LANZE
Standardwaffe der Izarians. Ziemlich schwach im Primärmodus (zwei Energiekugeln, die von Wänden abprallen). Der Sekundärmodus ist dank EMP-Wirkung gegen alle Arten von Maschinen wirksam.



SCHARFSCHÜTZENGEWEHR
Präzise, hohe Reichweite, tödlich. Mit dem Mausrad kann man stufenlos rein- und rauszommen. Die maximale Vergrößerung beträgt 20x.



DRAKK-LASER
Der Primärschuss ähnelt der altbekannten Railgun. Im Sekundärmodus feuert der Drakk-Laser einen tödlichen Plasma-Strahl ähnlich der Link Gun aus **UT 2003** ab, der auf mittlere Distanz sehr viel Schaden anrichtet.

SPIDER GUN
Interessante biologische Waffe, die Isaak im Laufe der Kampagne zusammenbaut. Der Primärmodus schleudert einen Haufen kleiner Spinnen auf den Gegner. Der Sekundärmodus wirft eine Art Kokon aus, in dem sich eine Spinne befindet. Kommt ein Gegner vorbei, attackiert die Spinne das unvorsichtige Opfer. Hält man die Sekundärtaste etwas länger, wird diese Spinne sofort freigesetzt.



TAKKRA
Erinnern Sie sich noch an die fliegenden Kugeln, gegen die Luke Skywalker mit seinem Laserschwert trainiert hat? Dann haben Sie eine gute Vorstellung davon, was Sie mit den Takkras erwartet. Im Primärmodus verfolgen diese Kugeln Ihre Gegner unbarmherzig, bis sie ins Ziel treffen. Der Sekundärmodus ist noch um einiges cooler: Die Takkra-Kugel schwirrt für einen bestimmten Zeitraum um den Anwender und verteidigt ihn dabei auf effektive Weise gegen feindliches Feuer.

GESCHÜTZTÜRME
Geschütztürme gibt es in zwei Varianten. Die erste besitzt zwei Automatikkanonen mit mittlerer Durchschlagskraft, aber hoher Feuerrate. Die zweite Variante feuert mit Raketen anstelle von Kugeln und ist sehr effektiv gegen größere Gegnerhorden. Um diese Verteidigungsanlagen auszuschalten, bieten sich EMP-Waffen an.



LASERBARRIEREN
Wenngleich keine „richtige“ Waffe, können Sie mit diesen Laserbarrieren bestimmte Gebiete innerhalb eines Levels abriegeln oder für einen Engpass sorgen. Die Laserbarrieren halten einiges an Schaden aus, bevor sie funktionsunfähig sind.





SIMCITY 4
Screenshot SimCity™ 4
„Seitdem ich den neuen Game-Tower von PC-SPEZIALIST habe, lebt meine Stadt“
PC-SPEZIALIST Game-Tower
Intel® Pentium® 4 mit 2,667 GHz
• Intel® Pentium® 4 Prozessor (FSB 533) mit 2,667 GHz • Markenmainboard mit 4xPCI, 1 (8x) AGP, 3xDIMM, USB 2.0, etc. • 512 MB superschneller DDR RAM PC333 Markenspeicher • Grafikkarte powered by ATI RADEON 9500Pro mit 128 MB DDR und TV-Out • 80 GB Markenfestplatte • Schneller 48x12x48x CD-Brenner • Schnelles 16x48x DVD-Laufwerk • Firewire onboard • 5.1. Sound onboard • Diskettenlaufwerk: 3,5" • PC-SPEZIALIST Qualitätsmaus und ergonomische Tastatur • Qualitätsgehäuse mit 350 Watt Netzteil • 24 Monate Gewährleistung
1299,-
Servicekauf möglich: 24 x 61,- Euro*
Symbolfoto
PC SPEZIALIST
...einfach sympathisch!
Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music
www.pcspezialist.de



EXPERIMENT FEHLGESCHLAGEN In einer Alien-Waffenfabrik lösen wir aus Versehen ein Experiment mit harmlosen Tieren aus. Anschließend müssen wir in der Rolle des Kammerjägers gegen riesige, wild gewordene Monster antreten.



ALARMSTUFE ROT Söldner sind extrem schwer bewaffnet und gehören aufgrund ihrer exzellenten Künstlichen Intelligenz zu den gefährlichsten Gegnern in Unreal 2.

Dalton spricht!

Wer könnte sich besser mit **Unreal 2: The Awakening** auskennen als einer der hauptverantwortlichen Leveldesigner? Drei kurze Fragen an Scott Dalton.



SCOTT DALTON Leveldesigner bei Legend Entertainment

PC Games: Wieso hat die Entwicklung von **Unreal 2: The Awakening** so lange gedauert?
Dalton: „Wir haben zu Produktionsbeginn noch eine ältere Version der **Unreal**-Engine benutzt und sind erst später auf den **Warfare**-Code umgestiegen. Solche Technologie-Wechsel benötigen immer etwas Extra-Zeit. Zum einen, weil man sich selbst erst an die neuen Tools und Möglichkeiten gewöhnen muss. Zum anderen, weil man bereits vorhandene Levels oder Modelle dann nicht einfach so übernehmen kann."

PC Games: Habt ihr die **Unreal**-Engine noch modifizieren müssen?
Dalton: „Oh ja! Beispielsweise besaß Epics Technologie lange Zeit keinen Partikeleffekt-Generator, also mussten wir unseren eigenen programmieren. Auch das Animations-System Golem wurde hier bei uns entwickelt und liefert ausgezeichnete Ergebnisse. Darüber hinaus dürfte der Unterschied zu **UT 2003** relativ gering sein. Eine gute Sache für Mod-Entwickler!"

PC Games: Wie weit seid ihr mit der Entwicklung?
Dalton: „Wir müssen nur noch ein paar kleinere Bugs entfernen und dann sind wir so weit fertig. Für mich und den Rest der Legend-Crew wird es jedenfalls ein entspanntes Weihnachtsfest ohne Produktionsstress, und ihr dürft euch dann schon mal auf den Februar freuen."

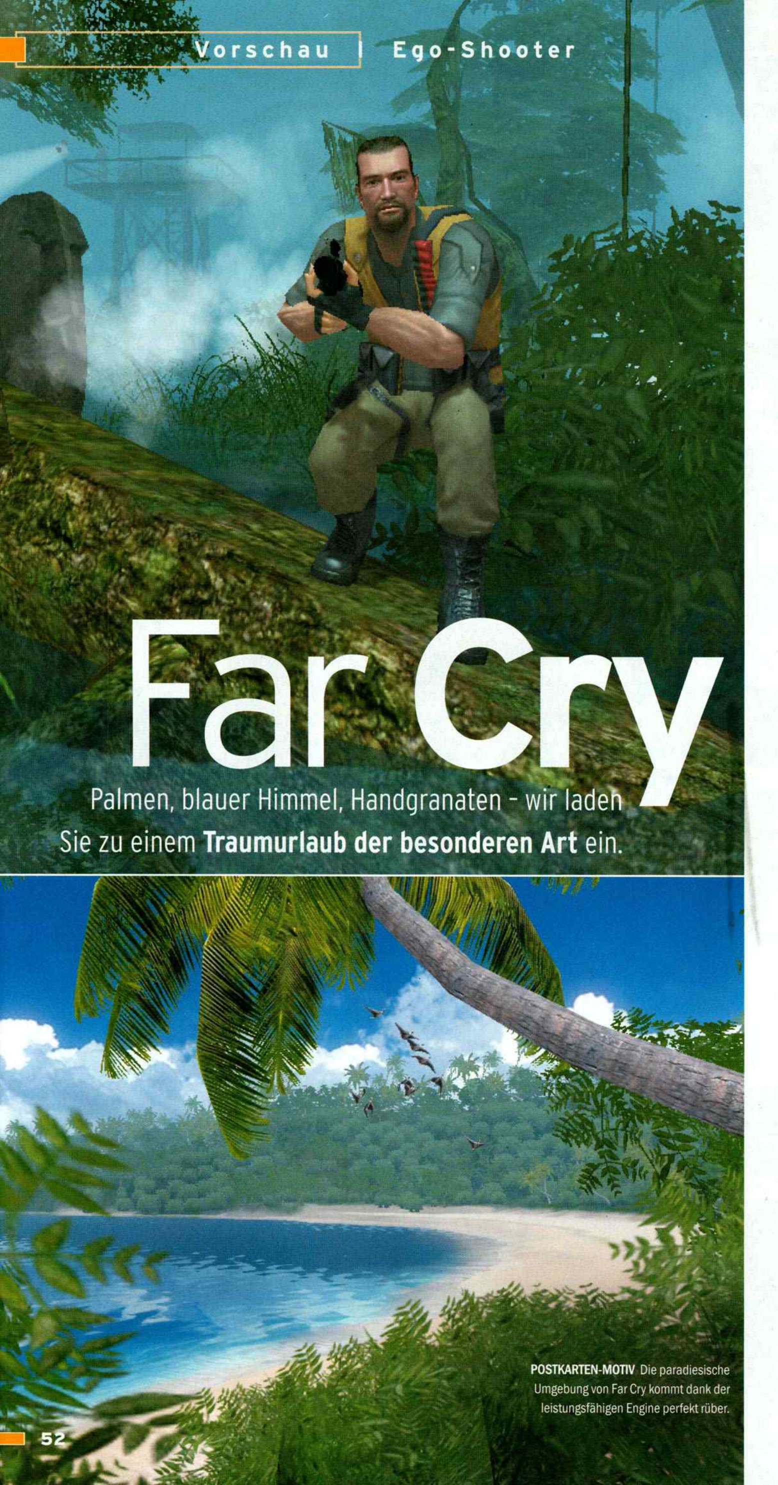
basis Angst und Schrecken ein oder scheucht Sie über einen unheimlichen Dschungel-Planeten. Auf einem Wüstenplaneten müssen Sie eine gegnerische Basis einnehmen und sie anschließend mit einer Hand voll Marines, ein paar Geschütztürmen und beweglichen Laserbarrieren gegen Söldner verteidigen. Oder Sie kämpfen sich mit brutaler Feuerkraft durch ein bedrohliches Alien-Raumschiff, das von H. R. Giger stammen könnte.

Damit das alles auch optisch gut rüberkommt, benutzt Legend die bewährte **Unreal**-Engine von Epic – Infos zur Technik können Sie in unserem Technik-Extrakasten auf Seite 47 nachlesen. Programmierer Mark Poesch empfiehlt einen Rechner mit 1.200 MHz, 256 MB RAM und eine Geforce3, um **Unreal 2** flüssig spielen zu können. Unsere bisherigen Erfahrungen mit einer voll funktionsfähigen Beta-Version sehen anders aus: In den weitläufigen Außenlevels brauchen Sie schon etwas mehr CPU-Power für reibungslosen Spielspaß. Vor allem die Missionen, in denen Ihnen Marines zur Seite stehen, dürften aufgrund der aufwendigen KI-Berechnungen so manche CPU bis 2.000 MHz ins Schwitzen bringen.

ERSTEINDRUCK

So kurz vor der geplanten Veröffentlichung im Februar bin ich gespannt wie ein Flitzebogen! Ich kann es kaum erwarten, mit John „Wayne" Dalton im Weltall für Ordnung zu sorgen. DIRK GOODING

Entwickler ...... Legend Entertainment
Anbieter .... Infogrames
Termin .... 6. Februar 2003



Far Cry

Palmen, blauer Himmel, Handgranaten – wir laden Sie zu einem **Traumurlaub der besonderen Art** ein.

POSTKARTEN-MOTIV Die paradiesische Umgebung von Far Cry kommt dank der leistungsfähigen Engine perfekt rüber.

Bei den Entwicklern von Crytek im oberfränkischen Coburg herrschte wohl Urlaubsstimmung, als sie den Schauplatz für ihren Ego-Shooter **Far Cry** ausgesucht haben. Denn anstelle von verschneiten Bergschlössern oder supergeheimen Geheimlaboren geht's auf nach Mikronesien, einem sympathischen Inselstaat mitten im Südpazifik. Dort, unter Palmen und an kilometerlangen Sandstränden, darf Ende 2003 nach Herzenslust geballert werden. Und weil es bis zum Veröffentlichungstermin noch eine Weile dauert, luden Crytek und Publisher Ubi Soft die internationale Presse Mitte Dezember zu einem Treffen nach Coburg, um sichtlich stolz eine spielbare Alpha-Version von **Far Cry** mit brandneuen Features zu präsentieren. Wir haben Sonnencreme und Hawaiihemd eingepackt und uns während eines Entwicklerbesuchs von den Urlaubsqualitäten des Ego-Shooters überzeugt – hier der Reisebericht.

Wie man unschwer an den Screenshots erkennen kann, erreicht die 3D-Grafik von **Far Cry** schon fast die Qualität eines Urlaubsfotos. Wer seine Freunde mit Bildern des letzten Traumurlaubs in der Südsee neidisch machen will, muss sich einfach ein paar hochauflösende **Far Cry**-Screenshots auf entsprechendes Fotopapier drucken, schon ist die Illusion perfekt. Das Erstaunliche daran ist, dass die Entwickler noch knapp ein Jahr Zeit haben, um weiter an der Optik zu feilen und Detailverbesserungen vorzunehmen. Technische Grundlage für die Meisterleistung ist die Cry-Engine, welche von den Coburgern selbst entwickelt wurde. Die Engine unterstützt eine breite Palette aktueller 3D-Effekte: Detail-Texturen, Echtzeitschatten, spiegelnde Oberflächen und Bump Mapping sind in **Far Cry** eine Selbstverständlichkeit. Das Herz der Spiele-Technologie nennt sich Cry-Edit: ein unglaublich leistungsfähiger Editor, mit dem die Programmierer und Leveldesigner so gut wie jeden erdenklichen Arbeitsschritt



DA SCHAU HER Die pixelgenauen Licht- und Schatteneffekten in den Innenlevels machen id Softwares Doom 3 Konkurrenz.

VERKEHRSSÜNDER Die Fahrzeuge wie dieser Jeep sind mit Environment Mapping veredelt und erstrahlen in metallischem Glanz.

DUNKELKAMMER Dynamische Lichtquellen hüllen diesen Wartungsgang in unheimliches Blaulicht.

durchführen können. Egal ob Levels bauen, 3D-Objekte texturieren, Zwischensequenzen erstellen oder Gegner mit künstlicher Intelligenz ausrüsten, der Editor kann all das und noch mehr. Die Level- und Sounddesigner können beispielsweise jederzeit aus dem Editor in das Spiel wechseln und ihre Ideen sofort ausprobieren – das spart Zeit in der Entwicklung, außerdem lassen sich neue Ideen so viel schneller auf ihren Spielspaß prüfen. Und sollte CryEdit mal abstürzen, schickt der Editor automatisch eine E-Mail an die Programmierer, die daraufhin das Problem beseitigen können. Kein Wunder, dass unsere Alpha-Version während der Dauer unseres Besuchs derart stabil lief. Laut Crytek-Chef Cevat Yerli soll der Editor eventuell in einer abgespeckten Version mitgeliefert werden. Zu hoffen ist's.

Was uns an den neuen Features von **Far Cry** am meisten beeindruckt hat, können wir Ihnen leider nicht in einem Screenshot zeigen: die künstliche Intelligenz. Ihre Gegner reagieren nämlich grundsätzlich auf alles, was ihnen vom Entwickler als verdächtig einprogrammiert wurde – und das ist eine ganze Menge. Wenn Sie beispielsweise eine von zwei Wachen mit der schallgedämpften MP5 ausschalten, wird der andere nicht mehr doof wie Brot in der Gegend herumstehen und so tun, als sei nichts gewesen. Stattdessen sucht er sofort die Umgebung nach Ihnen ab oder ruft Verstärkung herbei. Sollten Sie einer Entdeckung entgehen, haben Sie es ab diesem Zeitpunkt trotzdem schwerer: Durch den „Zwischenfall" erhöht sich bei Ihren Gegnern automatisch die Aufmerksamkeit, verdächtige Bewegungen oder Geräusche werden sofort überprüft. Von großem Nutzen ist dann das „Schleich-O-Meter" – eine Art „Aufmerksamkeits-Anzeige" der KI-Kollegen. So können Sie besser abschätzen, wie Ihre Chancen beim Katz-und-Maus-Spiel mit der künstlichen Intelligenz stehen.

Spielt man hingegen wie Arnold Schwarzenegger und greift einen ganzen Söldnertrupp auf einmal an, werden sich die KI-Soldaten zunächst sehr geschickt Deckung suchen und anschließend neu formieren. Wer jetzt glaubt, sich einfach hinter einem Baum verstecken und einen Feind nach dem anderen ausschalten zu können, für den gibt es eine böse Überraschung: Das funktioniert vielleicht in anderen Shootern, aber nicht in **Far Cry**. In der spielbaren Alpha-Version attackierten wir beispielsweise einen Trupp Söldner mit einem Offizier an der Spitze. Sofort nachdem wir den ersten Gegner ausschalteten, zog sich der Offizier zurück und gab aus der Deckung seinen Untergebenen Befehle, die uns dann von der Flanke und von hinten angriffen. Ein Feature, von dem man bei aktuellen Ego-Shootern nur träumen kann.

ERSTEINDRUCK

*Mir ist kein anderes Spiel bekannt, das so raffinierte Computergegner aufweist wie **Far Cry**! Auch Sound und Grafik sind auf Weltklasse-Niveau. In Sachen Spielspaß heißt es aber nach wie vor: abwarten!* DIRK GOODING

Entwickler .... Crytek
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... 4. Quartal 2003



VS. VS. VS.

VS.

VS.

VS. VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS. VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.



vs.

vs.

vs.

vs.



MACH DICH BEREIT FÜR DEN GRÖßTEN KAMPF IN DER GALAXIE

Das Warten ist vorbei. Endlich erscheint Master of Orion III, der Nachfolger eines der beliebtesten Strategiespiele aller Zeiten. Bei diesem Spiel bekommst Du die Macht über eine ganze galaktische Zivilisation. 16 einzigartige Alien-Rassen kämpfen um die Herrschaft in der Galaxie. Über Diplomatie, Spionage, Intrigen, Verrat bis zu militärischem Vorgehen sind alle Wege möglich. Hast du die Fähigkeiten deine Feinde zu besiegen, um deine Zivilisation zu glorreichen Kapiteln in den Annalen von Raum und Zeit zu führen?

vs.

vs.

vs.

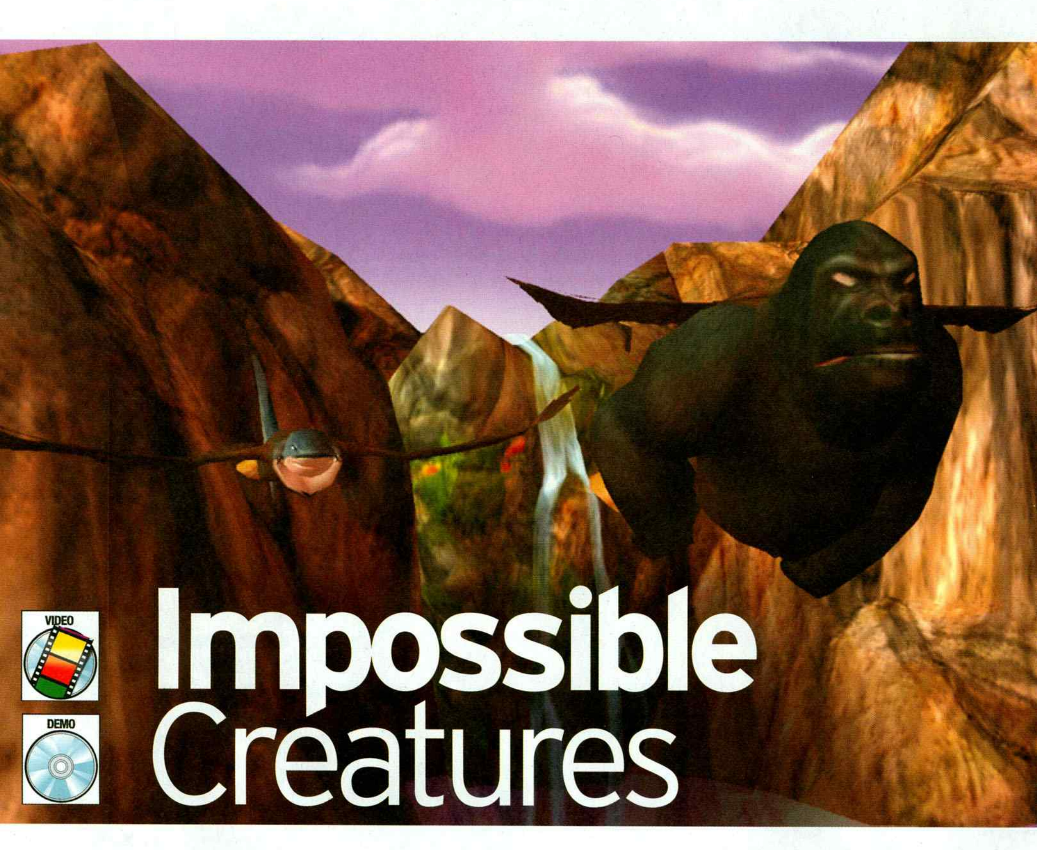
vs.

vs.



Ab Januar 2003 erhältlich.

www.moo3.com



Impossible Creatures

Professor Grzimek hätte seine helle Freude: Vom Stachelschwein-Löwen bis zur Piranha-Ziege – **Impossible Creatures ist der neue Streichelzoo für Strategen.**

Als die ersten Bilder von Klon-Schaf Dolly um die Welt gingen, entfachten sie eine hitzige Diskussion um die ethischen Grenzbereiche der Wissenschaft. Upton Julius, Erzbösewicht in **Impossible Creatures**, kümmert das wenig, denn der Großindustrielle führt auf einer Inselkette irgendwo im Südpazifik mit höchst unorthodoxen Methoden genetische Tests an Tieren durch. Abgeschottet von der Außenwelt sammeln er und sein Team emsig Genproben der vorhandenen Fauna und kreuzen im eigenen Genlabor jeweils zwei Spezies miteinander. Das Ziel des Ganzen: Die Züchtung einer mächtigen Armee, die sich durch nichts und niemanden aufhalten lässt.

Zugegeben: Die Story von **Impossible Creatures** klingt nach einem B-Movie über Monsterspinnen oder Riesenechsen, doch letztendlich liegt dem neuesten Echtzeit-Strategiespiel von Relic Entertainment eine nicht weniger amüsant-schwachsinnige Idee zugrunde. Sie sind Rex Chance und befinden sich eigentlich nur auf der besagten Inselkette, weil Rex einen Brief seines verschollen geglaubten Vaters erhalten hat – einem der Wissenschaftler unter Upton Julius, der seinem Sprössling von den Geschehnissen berichten möchte. Doch als Rex an seinem Ziel eintrifft, tappt er in eine Falle von Julius und wäre ums Leben gekommen, hätte die fesche Lucy Willing ihn nicht in letzter Sekunde gerettet.

Zusammen mit diesen beiden Hauptfiguren durchleben Sie die Einzelspielerkampagne von **Impossible Creatures**, immer auf der Suche nach Hinweisen auf den Verleib von Rex' Vater. Spielmechanik und Inhalt greifen dabei wunderbar ineinander. Da Rex und Lucy zunächst auf sich allein gestellt sind, muss Rex mit einem speziellen Gewehr genetische Proben von Tieren sammeln, während sich Lucy um den Aufbau einer Basis und das Sammeln von Ressourcen (Kohle und Elektrizität) kümmert – erst im weiteren Verlauf heuert das Gespann Arbeiter an. Haben Sie die ersten Genproben zusammen, geht's ans

STINKER Manche Kreaturen besitzen Spezialangriffe. Hier beispielsweise hat eine Züchtung mit Stinktierschwanz eine Giftwolke freigesetzt.

AUSSICHTSLOS Dieses Labor hält dem massiven Angriff nicht mehr lange Stand.

POTZBLITZ Spezialangriffe wie diese Blitze sind äußerst effektiv.

OHNE FLEISS KEIN PREIS Unsere Arbeiter kümmern sich hier um den Abbau von Kohle, während die Türme im Hintergrund für Elektrizität sorgen.

Klonen. Durch die richtige Kombination der verschiedenen Körperteile wählen Sie dabei zwischen Stärken und Schwächen Ihrer Kreationen. Kreuzen Sie beispielsweise einen Löwen mit einem Stachelschwein, wird das Ergebnis zu einem Nahkämpfer (sofern Sie ihm den Löwenkopf verpassen) oder zu einem Stachel verschießenden Distanzkämpfer, falls Sie den Kopf des Stachelschweins wählen. Nach diesem Prinzip erschaffen Sie nach und nach eine ebenso bizarre wie effiziente Armee. Sie sind dabei allerdings nicht auf sich allein gestellt, denn das Programm greift Ihnen bei dieser Sisyphusarbeit unter die Arme: Auf Wunsch wird Ihre Streitmacht analysiert und aufgeschlüsselt, so dass Sie auf einen Blick erkennen, welche Einheiten Sie noch benötigen und an welchen Stellen der letzte Feinschliff fehlt. Als nettes Gimmick dürfen Sie Ihre Monstrositäten frei benennen und sogar fotografieren.

Trotz aller Neuerungen ist **Impossible Creatures** ein gewöhnliches Echtzeit-Strategiespiel, in dem Sie Ressourcen abbauen und eine Basis mitsamt Verteidigungs- und Produktionsgebäuden errichten. Wirklich innovativ präsentiert sich dagegen der Mehrspielermodus. Hier wählt jeder Spieler vor Beginn ein eigens kreiertes Set aus neun Einheiten aus, das jedoch nur ihm allein bekannt ist. Spannende Gefechte im Netzwerk und Internet sind also garantiert, da keiner der Kontrahenten weiß, welche Biester seine Gegner in die Schlacht führen werden.

Wirklich überzeugend ist auch die grafische Gestaltung von **Impossible Creatures**. Die stufenlos dreh- und zoombare Ansicht begeistert durch detailliert gestaltete Kreaturen – die auch aus nächster Nähe noch schön anzusehen sind – sowie Licht- und Schatteneffekte. Ob die hübsche Grafik allerdings ausreicht, um das bizarre Spielprinzip den Fans von **Warcraft 3** und **Age of Mythology** schmackhaft zu machen, wird sich beim Release im Februar herausstellen müssen.

Die bizarrsten Kreaturen

Einzelspielerkampagne und Mehrspielermodus hin oder her – das Hauptelement von **Impossible Creatures** ist das Klonen neuer Einheiten. PC Games präsentiert Ihnen den Redaktions-Zoo.



Aerodynamischer Polar-Hai
Kann sich sowohl zu Lande als auch zu Wasser fortbewegen.



Doppelt giftige Mief-Kobra
Setzt ihre Gegner mit unangenehmer Duftwolke oder Giftzahn außer Gefecht.



Bissiger Götterpiranha
Traktiert die Gegner äußerst effektiv mit langen Hinterläufen.



Wendiger Affenaal
Setzt den Feinden mit seinem elektrischen Hinterteil erheblich zu.



Mächtiger Rattenhummer
Kann sowohl sein Gebiss als auch seine scharfen Scheren als Waffe nutzen.

ERSTEINDRUCK

Eine abgedrehte Geschichte, schmucke Grafik und schier unbegrenzte Möglichkeiten bei der Kreaturen-Erschaffung: ***Impossible Creatures*** *hat das Potenzial, ein spaßiges Echtzeit-Strategiespiel mit hoher Langzeitmotivation zu werden.* DAVID BERGMANN

Entwickler .... Relic Entertainment
Anbieter .... Microsoft
Termin .... Februar 2003

Blitzkrieg

„Das ist **das wahre Sudden Strike 2**", behauptet Hersteller CDV. „Stimmt", bestätigt PC Games nach kniffligen Echtzeit-Scharmützeln in der Beta-Version. „Schwerer, spannender, schöner!"

Für alle, die **Sudden Strike** nicht kennen, kurz das Wichtigste: Im Gegensatz zu den meisten Echtzeit-Strategiespielen fehlt der Aufbauteil. Es gibt keine Ressourcen, keinen Basisbau, keine Truppenproduktion. Nur Kampf. Wer das Vorbild kennt, wird sich in **Blitzkrieg** sofort zurechtfinden. Angefangen beim Szenario „Zweiter Weltkrieg" über die historischen Einheiten bis hin zum Missionsdesign und dem Interface gleichen sich die beiden Taktikspiele von CDV wie Brüder. Von eineiigen Zwillingen sind sie allerdings weit entfernt. Das zeigt ein Blick aufs Schlachtfeld: Statt Pixelpanzern rumpeln Polygonfahrzeuge über die Wiesen. Ketten rasseln und hinterlassen Spuren im Grün, Motoren qualmen, Türme drehen sich, Geschütze zucken beim Feuern zurück, die Panzer werden durchgeschaukelt. Dazwischen wühlen Artilleriegranaten den Boden auf, rei-ßen Dächer auf und Mauern um, Stichflammen schlagen aus zerstörten Fahrzeugen. Die Landschaft und die Fußsoldaten sind zwar vorgefertigte 2D-Objekte, dafür aber umso detaillierter.

Wie **Sudden Strike 2** gibt sich **Blitzkrieg** realitätsnah. Das bedeutet beispielsweise, dass Infanteristen einem Tank mit ihren Gewehren nichts anhaben können. Nur wenn sie nahe genug herankommen, werden sie den Kampfmaschinen mit Sprengladungen und Panzerfäusten gefährlich. Die in **Sudden Strike 2** so übermächtige Artillerie eignet sich zwar auch in **Blitzkrieg** hervorragend dafür, aus sicherer Entfernung gegnerische Stellungen zu beharken – um Panzer zu knacken, muss aber schon viel Glück im Spiel sein. Und wehe, wenn die andere Seite ebenfalls weitreichende Kanonen hat – die feuern dann nämlich auf die vermuteten Positionen der Angreifer. Ein Realismus-Monster à la **Combat Mission 2** wird **Blitzkrieg** aber nicht. Wer etwas Echtzeit-Erfahrung mitbringt, kommt mit den semihistorischen Einheiten schnell klar.

Das Kampagnensystem verspricht der größte Pluspunkt zu werden. Ein viel zu selten gebrauchter Motivationsfaktor: Zusätzlich zu den mehr oder weniger zahlreichen Unterstützungstruppen verwalten Sie eine Kern-Ar-



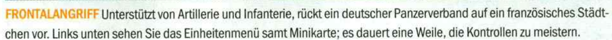
FESTUNG BAuf Befehl buddeln sich Ihre Truppen ein, was sie etwa gegen Artillerieschläge weniger verwundbar macht.



LUFTSPRUNG Sofern verfügbar, können Sie Bomber, Bodenangriffsflugzeuge, Jäger (zur Luftabwehr), Aufklärer und Fallschirmjäger zur Unterstützung rufen.







FRONTALANGRIFF Unterstützt von Artillerie und Infanterie, rückt ein deutscher Panzerverband auf ein französisches Städtchen vor. Links unten sehen Sie das Einheitenmenü samt Minikarte; es dauert eine Weile, die Kontrollen zu meistern.

VORHER – NACHHER Fast alle Objekte lassen sich zerstören. In diesem Stadtteil lauert bestimmt kein Feind mehr.

mee aus einer Hand voll Einheiten, die Sie von Einsatz zu Einsatz begleitet und ständig an Erfahrung gewinnt. So feuern etwa Veteranen-Feldgeschütze schneller und treffsicherer als ihre frisch eingezogenen Kameraden. Nach der Schlacht haben Sie Gelegenheit, veraltete Technik gegen neue auszutauschen. So werden aus den verwundbaren Panzer II gegen Ende des deutschen Feldzugs schlagkräftige Tiger-Panzer. Wie groß Ihre Armee ist, hängt von Ihrem Rang ab. Je mehr Siege Sie feiern, desto weiter klettern Sie die Karriereleiter empor. Jede Kampagne (je eine aufseiten der West-Alliierten, der Sowjets und der Deutschen) besteht aus mehreren Kapiteln, die wiederum jeweils eine historische Mission und beliebig viele automatisch generierte Aufträge enthalten. Ein Zufallseinsatz ist Pflicht, je mehr Sie darüber hinaus absolvieren, desto mehr Karrierepunkte gibt es und desto größer wird schließlich Ihre Armee. Wer es sich also einfach machen will, trainiert in möglichst vielen Zufallsmissionen. Wer die Herausforderung sucht, erledigt nur die Pflichtaufgaben. Zusätzlich stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl.

Ein Zuckerschlecken ist **Blitzkrieg** aber selbst in der einfachsten Einstellung nicht. Für gewöhnlich bekommen Sie es mit einer gigantischen Übermacht zu tun, die – in bestens präparierten Stellungen eingegraben – Ihren Ansturm erwartet. Da heißt es vorsichtig vorrücken, die gegnerischen Positionen ausspähen, mit Artillerie die Infanterie aus ihren Löchern holen, dann alles, was rollt und schießt, an die Front – um prompt aus dem Hinterhalt überfallen zu werden. Leider scheint sich **Blitzkrieg** sehr auf die Schnellspeicher-Taste zu verlassen. Oft braucht man fünf, manchmal zehn Anläufe, bis man endlich einen funktionierenden Plan ausgeheckt hat. Momentan arbeitet CDV mit den russischen Entwicklern aber just am Missionsdesign und gelobt Besserung. Einige Einsätze, die nicht dem üblichen Schema „Rücke vor auf Stellung A, dann erobere Dorf B und säubere Brücke C" folgen, sind bereits fertig gestellt. So werden Sie im Frankreich-Feldzug auf deutscher Seite an einem Bahnhof von einem Gegenangriff der Grande Armée überrascht. Wenn Sie nicht aufpassen, fallen Ihnen die stärkeren französischen Panzer in die Seite oder attakkieren gar Ihren Nachschub. Da ist es umso wichtiger, sich taktische Vorteile zu sichern, etwa Infanteristen in Häusern zu verstecken, Tanks und Geschütze auf Hügeln zu platzieren oder die Artillerie Sperrfeuer schießen zu lassen. Weil es in der Hitze des Gefechts nicht ganz einfach ist, mit den bis zu zwölf Spezialkommandos pro Einheit zurechtzukommen (die Tastaturkürzel zu kennen ist kein Nachteil), kann man netterweise auch im Pausenmodus Befehle erteilen. RÜDIGER STEIDLE

AUFSITZEN Infanterie findet in Häusern Schutz (gekennzeichnet durch die grünen Balken). Um schneller vorzurücken, verladen Sie die Soldaten am besten auf Lkws oder Panzer.

ERSTEINDRUCK

__Blitzkrieg__ übertrifft in jeder Beziehung das enttäuschende __Sudden Strike 2__. Es sieht besser aus, spielt sich dank spannenderer Einsätze und weniger Einheiten schöner und ist mit dem durchdachten Kampagnensystem motivierender. Ich freue mich auf März! RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Nival
Anbieter .... CDV
Termin .... März 2003

Warrior Kings Battles


MONSTRÖS Die technologisch orientierten Lanzenträger haben gegen den heidnischen Behemoth keine Chance.


MAUERSPECHTE In Formationen reißen Kreuzritter die grafisch veralteten Mauern ein.

Hinfort mit der Hintergrundgeschichte, her mit künstlicher Intelligenz! Eine mutige Strategie, die aufgehen könnte.


HINTERHÄLTIG Die Einbeziehung von Sicht- und Höhenlinien ermöglicht solche feigen Überfälle.

Als Warrior Kings vor rund einem Jahr erschien, erregte das Echtzeit-Strategiespiel mit einer dynamischen Kampagne und storybasierten Missionen Aufsehen. Anstatt wie üblich zu Beginn einer Mission den Befehl „Mache alle Gegner platt" zu bekommen, erhielt der Spieler im Lauf eines Einsatzes ständig neue Aufträ- ge. Da sollten Dörfer durch Nahrungsspenden und Ungeheuervernichtung zum Wechseln der Seiten bewegt werden, ein ferner Verwandter musste auf der riesigen Karte aufgetrieben werden oder ein Bauernkarren war vor einer diebischen Monsterhorde zu schützen.

Gesteuert wurde all dies durch Missions-Drehbücher (so genannte Skripte), die sehr abwechslungsreiche und spannende Missionen ermöglichten. Warrior Kings Battles verzichtet auf den Einsatz von solchen Skripten. Auch die kampagnenweite Festlegung auf einen von fünf Ästen des Technologiebaumes haben die Entwickler gestrichen. Stattdessen wird in der 22 Missionen langen Kampagne Standardware geboten: Ressourcen sammeln, den Technologiebaum von der Wurzel an entwickeln, eine Armee aufbauen und den Gegner vernichten. Die ehemals dynamische Hintergrundgeschichte wurde komplett gestrichen.

Warrior Kings Battles, das die Wartezeit bis zum Release von Warrior Kings 2 verkürzen soll, will aber ohnehin weniger durch originelle Missionsinhalte als vielmehr durch
eine ausgeklügelte künstliche Intelligenz begeistern. 50 Generäle mit unterschiedlichsten Persönlichkeiten stehen Gewehr bei Fuß, um dem Spieler auf den Skirmish-Maps einen fairen Kampf zu liefern. Fair heißt in diesem Fall, dass die computergesteuerten Parteien ebenso bei null anfangen und die gleichen Aufbaukosten zu tragen haben wie die menschlichen Spieler. Dabei agieren sie äußerst clever: Späher erkunden die feindlichen Gebiete, die Verteidigungseinheiten werden nach und nach durch Angriffseinheiten ergänzt und entdeckte Schwachpunkte in der Verteidigung werden gnadenlos ausgenutzt.

ERSTEINDRUCK

Es ist zu hoffen, dass sich die künstliche Intelligenz im Praxiseinsatz als ebenso unterhaltsam herausstellt wie die ehemals genutzten Skripte. Ansonsten hätte ***Warrior Kings*** *all das verloren, wodurch es sich von der breiten Masse der Strategiespiele positiv abheben konnte.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Black Cactus Games
Anbieter .... Empire
Termin .... Januar 2003

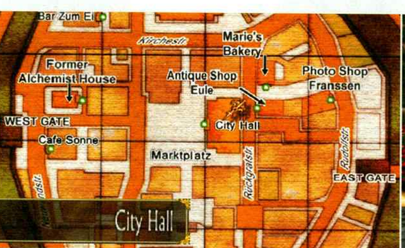
Shadow Of Memories

GEMEINSAM SIND WIR STARK Da Eike nicht alleine ist, sucht der heimtückische Mörder das Weite.

Von wegen 66 – mit dem Tod fängt das Leben erst an. Zumindest wenn Sie wie Eike Kush bereit sind, **das Schicksal in die eigene Hand zu nehmen.**

Eike Kush wird Opfer eines mysteriösen Mordes – während eines Spaziergangs sticht eine seltsame Gestalt den nichts ahnenden Blondschopf hinterrücks nieder. Doch es ist ihm vergönnt, weiterzuleben. In einer bizarren Umgebung stellt ihn eine unheimliche Stimme vor die Wahl, seinem Leben auf der Stelle ein Ende zu setzen oder das eigene Schicksal selbst in die Hand zu nehmen. Eike entscheidet sich für Letzteres und wird mit einem so genannten Digipad – das ihm Zeitsprünge in die Vergangenheit ermöglicht und ihm so dabei helfen soll, den Anschlag auf sein Leben aufzuklären – wieder in die Welt der Lebenden zurückgeschickt. Unter die Arme greift ihm dabei eine Wahrsagerin, die Eike buchstäblich lebenswichtige Tipps gibt. So ist es beispielsweise Ihre erste Aufgabe, den Mord zu vereiteln, der Eike überhaupt in diese Bredouille gebracht hat. Zu diesem Zweck reisen Sie eine Stunde in die Vergangenheit, um verschiedene Menschen zum Zeitpunkt des Mordes auf dem örtlichen Marktplatz zu versammeln. Der Täter soll dadurch abgeschreckt werden, dass Eike nun nicht mehr alleine ist und der Mord nicht unbemerkt bliebe.

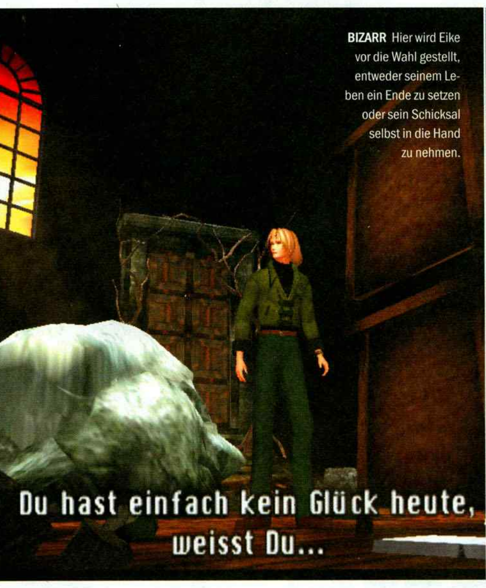
Während Sie mit der Klärung der Ereignisse beschäftigt sind, sollten Sie immer die eingeblendete Uhrzeit im Auge behalten. Nach jedem gelösten Rätsel erfährt Eike von der Wahrsagerin auf die Minute genau, wann sein Leben das nächste Mal in Gefahr sein wird. Während dieses Zeitlimits muss er die jeweilige Gefahr abwenden. Sie steuern Eike dabei mit der Tastatur, unterhalten sich mit Personen oder sammeln Gegenstände. Außerdem sind in den Arealen Energiekugeln verstreut, die Sie dringend benötigen, da



ÜBERSICHT Mithilfe dieser Karte finden Sie sich in der Stadt zurecht.



TREPPCHEN-EFFEKT Shadow Of Memories hinterlässt aufgrund der 1:1-Konvertierung technisch leider keinen guten Eindruck.



BIZARR Hier wird Eike vor die Wahl gestellt, entweder seinem Leben ein Ende zu setzen oder sein Schicksal selbst in die Hand zu nehmen.



UNGLÜCK Was hat dieser Brand mit Eikes Schicksal zu tun?

jeder Zeitsprung eine dieser Kugeln verbraucht. Wenn Sie bestimmte Aktionen ausgeführt haben, blinkt das Digipad und weist darauf hin, dass ein Zeitsprung möglich ist. Da die gestellten Aufgaben nur durch den geschickten Einsatz der verschiedenen Zeitebenen zu lösen sind, müssen Sie sich bei **Shadow Of Memories** schon genau überlegen, was Sie als Nächstes tun. Allerdings sollten Sie keine klassischen Kombinationsrätsel wie etwa in **Runaway** erwarten. Die meiste Zeit sind Sie auf der Suche nach Hinweisen für die Klärung des Mordes, während Ihnen das Zeitlimit im Nacken sitzt. Das wirklich herausragende Element von **Shadow Of Memories** ist die spannende Story, die mit vielen Überraschungen aufwartet und Ihnen insgesamt fünf Möglichkeiten gibt, das Spiel zu beenden. Je nachdem, wie Sie sich an bestimmten Schlüsselpunkten verhalten oder auf welche Art und Weise Sie die Rätsel lösen, verändert sich die Handlung. Da sich außerdem erst nach dem Beenden aller fünf möglichen Handlungsverläufe das Rätsel um den versuchten Mord an Eike vollständig auflöst, bietet **Shadow Of Memories** einen ganz besonderen Anreiz zum mehrmaligen Durchspielen.

Die Grafik ist sicher kein Anreiz dazu, denn diese macht auf den ersten Blick deutlich, dass es sich bei dem Spiel um eine typische Konsolenkonvertierung handelt. **Shadow Of Memories** erschien 2001 für die PlayStation 2 und bereits die 2002 erschienene Xbox-Fassung erschreckte mit groben Texturen, detailarmen Umgebungen und künstlich wirkenden Figuren. Entsprechend enttäuschend fiel die PC-Umsetzung aus, deren Grafik noch immer eine 1:1-Konvertierung der PlayStation-2-Fassung zu sein scheint und alles andere als zeitgemäß ist. Hinzu kommt, dass sich die Steuerung nicht frei konfigurieren lässt und Sie nur in den Außenarealen die Kamera mit der Maus selbst steuern dürfen. Wenn Sie sich in ein Gebäude begeben, nimmt die automatische Kamerasteuerung dem Spiel jegliche Übersicht.

Nichtsdestotrotz ist **Shadow Of Memories** eine der wenigen Adventure-Neuerscheinungen und hat durch seine ausgeklügelte und spannende Geschichte nicht umsonst unzählige Fans gefunden, die es liebevoll als das „**Sixth Sense** der Adventures" bezeichnen.

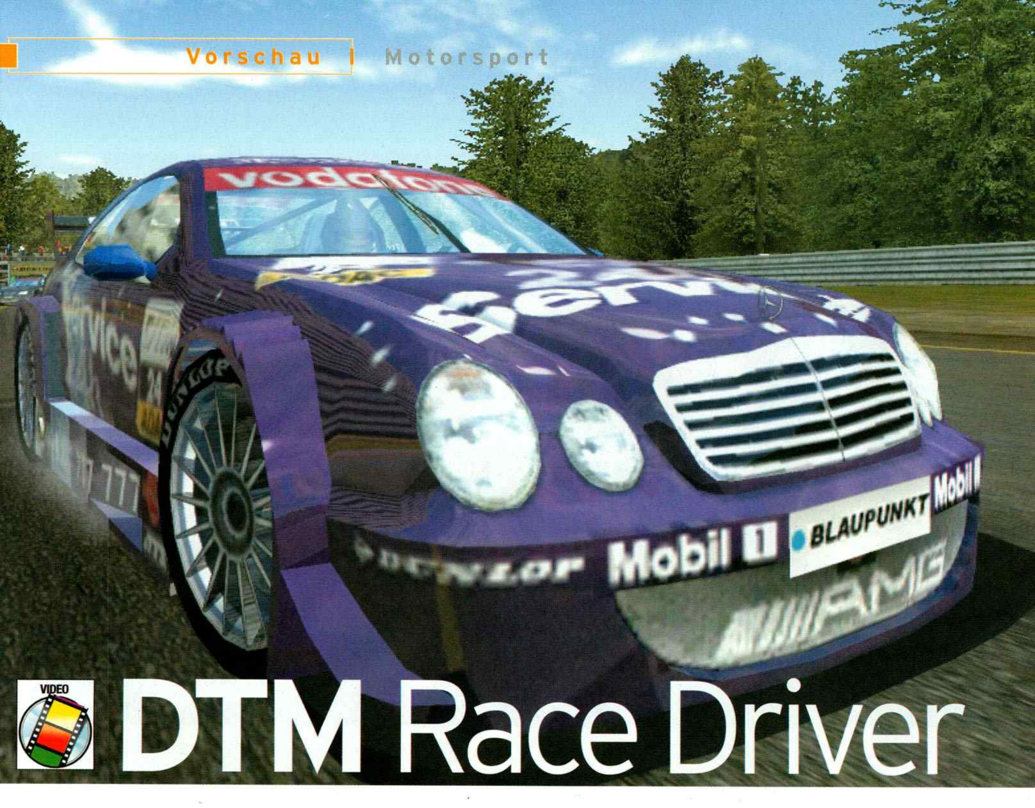


HANDVERLESEN Die hilfreiche Wahrsagerin warnt Eike vor dem nächsten drohenden Unglück.

ERSTEINDRUCK

*Außen pfui, innen hui! Wer über die angestaubte Technik von **Shadow Of Memories** hinwegsieht, wird mit einer der spannendsten Geschichten belohnt, die je in einem Spiel erzählt wurden.* DAVID BERGMANN

Entwickler .... Konami
Anbieter .... Konami
Termin 2003



DTM Race Driver

Außen knusprig, innen duftig zart - so sind nicht nur Pommes von McCain, sondern auch das Rennspiel um McKane: Wir haben DTM Race Driver für Sie angespielt.

Mit Tourenwagen geht man weniger zimperlich um als etwa mit sensiblen Formel-1-Boliden. Da wird kräftig gedrängelt und schon mal ein Konkurrent einfach weggerempelt – so beginnt auch das Intro von **DTM Race Driver**. Alles scheint ganz normal, doch kurz nachdem Top-Fahrer Kyle McKane mal wieder als Erster die Ziellinie überquert, fährt ihm der von Ehrgeiz zerfressene James Randell mit Absicht in die Seite. McKane verliert die Kontrolle über seinen 250 km/h schnellen Boliden, überschlägt sich und explodiert mit dem Wrack. Tragisch: Sein Sohn Ryan steht am Streckenrand und beobachtet die Szenerie reichlich verstört. 15 Jahre später ist er selbst zum ambitionierten Rennfahrer gereift. Das ist der Zeitpunkt, an dem Sie ins Spiel einsteigen, um künftig seine Geschicke zu lenken. Solch eine fast schon epische Story ist ungewöhnlich für ein Rennspiel, dafür hat **DTM Race Driver** auch ausgiebig Vorschusslorbeeren kassiert – zurecht, wie unsere Vorabversion beweist.

DTM Race Driver enthält alle wesentlichen Tourenwagen-Serien der Welt und die Originalstrecken. Nehmen Sie beispielsweise an der Toca Tour teil, fahren Sie in Silverstone oder Knockhill, die Southern European Challenge führt Sie zum Circuit de Catalunya bei Barcelona. Auch die DTM-Strecken sind enthalten, unter anderem Hockenheim, Zandvoort oder der Norisring. Auch die jeweiligen Autos samt dazugehörigen Fahrern wurden implementiert: Uwe Alzens AMG Mercedes schmückt sich mit dem Warsteiner-Logo, Jockel Winkelhock fährt den Phönixschen Opel und natürlich sind auch die Audis des Team Abt vertreten, etwa mit Karl Wendlinger.

Zu den insgesamt 42 verschiedenen Wagen, 13 Meisterschaften und 38 Strecken kommt auch noch die Laufbahn, die ihre Bezeichnung als Karrieremodus wirklich verdient, weil Sie nicht nur durch Erfolge vom Testfahrer zum Abonnement-Weltmeister aufsteigen, sondern dabei auch das Leben abseits des Motorsports berücksichtigt wird. Das wirkt durch viele Details sehr komplett und fängt schon mal damit an, dass statt eines sterilen Hauptmenüs ein Büro zur Verfügung steht. Dort kann man auf verschiedene Optionen (im Karteikasten) zugreifen und sich per Computer auf die Suche nach einem neuen Arbeitgeber machen. Neben beruflichen Angeboten bekommt man auch private E-Mails.

Überhaupt wird viel Wert auf den zwischenmenschlichen Part gelegt: Während einer Saison kristallisieren sich Dauerfeden heraus; in einem Fall kommen nach einem Rennen andere Fahrer zu Ihnen und beschweren sich wild gestikulierend und lautstark über Ihren rabiaten Fahrstil. Die KI-gesteuerten Fahrer verursachen allerdings oft selbst kräftige Blechschäden, weil sie meist rücksichtslos auf der Ideallinie durch die Kurven ziehen. Natürlich können auch Sie im Starterfeld wie die sprichwörtliche Axt im Walde zu Werke gehen; die meisten von Ihnen verursachten Unfälle resultieren jedoch aus dem wirklich fordernden Fahrmodell, denn schlimme Bremsfehler (vor allem zu spätes Stoppen) unterlaufen auch erfahreneren Piloten. Kurzum: **DTM Race Driver**

BREMSKLOTZ 200 im vierten Gang ist kein Problem, der Opel vor uns schon: Wir wollen vorbei und er bremst schon 100 Meter vor der nächsten Kurve – viel zu früh für einen echten Rennfahrer.

MAROTTE Der junge Ryan McKane (im roten Anzug) hat schon Starallüren bevor er überhaupt auch nur ein wenig bekannt ist. Teamchef Bobby Scott (links) kann darüber nur schmunzeln.

ist ein guter Kompromiss aus Simulationselementen und Fahrspaß.

Sehr glaubhaft wirkt beispielsweise das Bremsverhalten der Boliden: Steigt man voll in die Eisen, blockieren die Reifen nach wenigen Momenten und das Auto wird unlenkbar – wie in der Realität. Dem kann man nur durch die „Stotterbremse" entgegenwirken – so wird es allerdings schwierig, den richtigen Bremspunkt zu finden. Das ist der eine Grund, weshalb Sie während einer Meisterschaft öfter die Möglichkeit zu Testfahrten auf dem anstehenden Kurs nutzen sollten. Der andere Grund sind die Einstellungsmöglichkeiten an Schaltung, Flügeln, Federung, Stabilisatoren, Bremsen und Reifen; letztere werden automatisch den Wetterbedingungen angepasst. Auch wenn das Setup nicht das Format der **Grand Prix**-Serie hat (für dessen Verständnis man schon Mechaniker sein sollte), sondern ein in wenigen Stufen gradierbares. So lässt sich bei den Flügeln grade mal der Andruck in drei (Frontflügel) beziehungsweise fünf Stufen (Heckflügel) einstellen. Da das Auto aber trotzdem nicht bei jedem etwas misslungenen Überholvorgang gleich ausbricht und man schnell Fortschritte macht, kommt auch der Fahrspaß in den spannenden Rennen nicht zu kurz. Spannend, weil die Rennen von vielen Überholmanövern geprägt sind und stets sehr knapp ausgehen.

In puncto Grafik stellt schon die aktuelle Version von **Race Driver** sämtliche Konkurrenten in den dunkelst vorstellbaren Schatten: Die Geschwindigkeit wird mit ungeahnter Qualität visualisiert und die Zweikämpfe prickelnd wie noch nie dargestellt. Dazu bedient sich Codemasters eines einfachen Tricks. Ist die Kamera auf ein Auto ausgerichtet, verwischen bei höheren Geschwindigkeiten Umgebungsobjekte wie Bäume und Häuser. Wenn Sie mit 250 km/h an einer Tribüne vorbeifahren, und dann zur Seite blicken, sehen Sie Konturen und Farben wie durch eine Milchglasscheibe. Nettes Extra: Für den ultimativen Panorama-Blick lassen sich drei Monitor zugleich nutzen (Matrox Surround Gaming).

Nach der spielbaren Version ist eines klar: Hier kommt ein ganz großer Titel! Und wer noch mehr braucht als „nur" atemberaubende Grafik und begeisternde Fahrphysik, darf sich über die Originalstrecken, authentischen Autos und realen Fahrer freuen.

ERSTEINDRUCK

Miterleben statt nacherleben ist die Devise – der storylastige Karrieremodus schafft wirklich das Gefühl, mittendrin im Motorsportgeschehen zu sein. Die Grafik sorgt für offene Münder, dabei sind noch nicht mal alle Strecken fertig modelliert. JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Codemasters
Anbieter .... Codemasters
Termin .... Februar 2003

Das **Schadensmodell**

Das im Vergleich zur bereits erschienenen Playstation-2-Version kräftig aufgemotzte Schadensmodell beschert bei Unfällen spektakuläre Bilder von eingerissenem Blech an der Heckklappe, geplatzten Reifen, zerborstenen Scheiben oder abgebrochenen Teilen, die bei Massenkarambolagen wie Geschosse über die Strecke fliegen.



Der AMG-getunte CLK als DTM-Ausführung, ein wahres Traumauto – in diesem hervorragenden Zustand sowieso.



Ein paar Kurven und ein ungeschicktes Lenkmanöver weiter hat unser Benz keine Windschutzscheibe mehr – dafür aber eine verbeulte Motorhaube.



Sogar winzige Teile wie der Außenspiegel werden vom Schadensmodell berücksichtigt und brechen ab, wenn man, wie hier gezeigt, die Leitplanke küsst.



Jetzt ist alles zu spät: Die Motorhaube hat sich gänzlich verabschiedet, nachdem das Kiesbett als Auslaufzone wieder nicht gereicht hat.

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen

1

MASTER OF ORION 3 Selbst der Februar 2003 wackelt: Die Beta-Version ist so weit entfernt wie der Andromeda-Nebel. Dabei sollte das Weltraum-Besiedlungsspiel bereits im Dezember erscheinen.

2



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO Verzögerung vorprogrammiert: Die Solo-Variante des Multiplayer-Kults wechselt von Gearbox zu Ritual.

3

DIE GILDE ADD-ON Die Fans warten ungeduldig: Das Add-on mit vielen neuen Features war ursprünglich für Weihnachten geplant.

Top 3 Aufsteiger

1



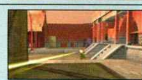
VIETCONG Pixelpracht in PC Games 01/03: Das Team von Illusion Softworks (**Mafia, Hidden & Dangerous**) bürgt für Qualität. Selten zuvor wurde dichte Vegetation so glaubwürdig simuliert.

2



IMPOSSIBLE CREATURES Erstmals in den Top 50 vertreten: Amüsantes Echtzeit-Strategiespiel mit innovativer Spielidee (Seite 56).

3



I.G.I. 2 Nicht ganz **Splinter Cell**-Niveau, aber in der gleichen Liga: Atemberaubende Schleich-Action mit Edel-Grafik von Codemasters!

Top 3 Absteiger

1



RAVEN SHIELD Alle Ressourcen auf **Splinter Cell**: Der prächtige Taktik-Shooter von Redstorm taucht nun erst drei Wochen nach Sam Fisher auf, dürfte die **Rainbow Six**-Fraktion aber im Sturm erobern.

2



BREED Der Möchtegern-**Halo**-Killer braucht noch ein gutes halbes Jahr. Grafisch schon jetzt überwältigend dank opulenter Spezialeffekte!

3



BLITZKRIEG Unverdient auf dem vorletzten Platz. Wir prognostizieren: Das wird das neue **Sudden Strike**! (Siehe Preview auf Seite 58)

Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (1)	-	Splinter Cell Taktik-Shooter	Ubi Soft Ubi Soft Montreal	31. Januar 2003 Aktuelle Ausgabe
2 (2)	-	Doom 3 Ego-Shooter	Activision Id Software	2003 07/02
3 (3)	-	Command & Conquer Generals Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EA Pacific	24. Februar 2003 10/02
4 (4)	-	Deus Ex 2: Invisible Wars Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	2003 07/02
5 (5)	-	GTA: Vice City Action-Adventure	Take 2 Interactive Rockstar Games	2003 11/02
6 (6)	-	Unreal 2: The Awakening Ego-Shooter	Infogrames Legend	23. Januar 2003 Aktuelle Ausgabe
7 (7)	-	Counter-Strike: Condition Zero Taktik-Shooter	Vivendi Universal Ritual Entertainment	2003 04/02
8 (9)	▲	Master of Orion 3 Runden-Strategie	Infogrames Quicksilver	5. Dezember 2003
9 (8)	▼	DTM Race Driver Rennspiel	Codemasters Codemasters	März 2003 Aktuelle Ausgabe
10 (11)	▲	Colin McRae Rally 3 Motorsport	Codemasters Codemasters	1. Quartal 2003 01/02
11 (13)	▲	Freelancer SciFi-Action	Microsoft Digital Anvil	1. Quartal 2003 05/02
12 (15)	▲	Half-Life 2 Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	2003 -
13 (10)	▼	World of Warcraft Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	2003 11/01
14 (14)	-	Black & White 2 Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	2003 -
15 (16)	▲	Baphomets Fluch 3 Adventure	- Revolution Software	2003 06/02
16 (12)	▼	Max Payne 2 Action-Adventure	Take 2 Interactive Remedy	2003 -
17 (18)	▲	Sim City 4 Aufbau-Strategie	Electronic Arts Maxis	17. Januar 2003 Aktuelle Ausgabe
18 (20)	▲	Quake 4 Ego-Shooter	Activision Id Software	2003 -
19 (19)	-	Dark Project 3 Taktik-Shooter	Eidos Interactive Ion Storm	2003 -
20 (25)	▲	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	2003 -
21 (26)	▲	Star Trek: Voyager – Elite Force 2 Ego-Shooter	Activision Raven Software	2003 -
22 (28)	▲	Commandos 3 Taktik-Spiel	Eidos Interactive Pyro Studios	2003 -
23 (22)	▼	Die Siedler 5 Aufbau-Strategie	Ubi Soft Blue Byte	2004 -
24 (17)	▼	Mercedes-Benz World Racing Rennspiel	TDK Mediactive Synetic	1. Quartal 2003 10/02
25 (21)	▼	Star Wars: Galaxies Online-Rollenspiel	Electronic Arts LucasArts	2003 07/02
26 (24)	▼	S.T.A.L.K.E.R. Ego-Shooter	- GSC Gameworld	2003 08/02
27 (29)	▲	Star Wars: Knight of the Old Republic Rollenspiel	Electronic Arts LucasArts	April 2003 08/02
28 (23)	▼	Praetorians Taktik-Spiel	Eidos Interactive Pyro Studios	Februar 2003 12/02
29 (35)	▲	Tomb Raider: The Angel of Darkness Action-Adventure	Eidos Interactive CORE Design	Februar 2003 09/02
30 (33)	▲	Halo Ego-Shooter	Microsoft Gearbox	2003 11/02
31 (34)	▲	Sam & Max 2 Adventure	- LucasArts	2003 -
32 (31)	▼	Die Gilde Add-on Wirtschaftssimulation	Jowood 4 Head	Januar 2003 -
33 (32)	▼	Far Cry Ego-Shooter	Ubi Soft Cry Tek	Ende 2003 Aktuelle Ausgabe
34 (43)	▲	I.G.I. 2 Action-Adventure	Codemasters Inner Loop	Februar 2003 07/02
35 (44)	▲	Indiana Jones and the Emperor's Tomb Action-Adventure	Electronic Arts LucasArts	2003 07/02
36 (39)	▲	Shadowbane Online-Rollenspiel	Swing! Wolfpack Studios	2003 08/01
37 (46)	▲	Imperium Galactica 3 Runden-Strategie	CDV Philos	1. Quartal 2003 -
38 (30)	▼	Breed Ego-Shooter	CDV Brat Design	2. Quartal 2003 06/02
39 (36)	▼	Airline Tycoon 2 Wirtschaftssimulation	- Spellbound	2003 -
40 (40)	-	The Movies Wirtschaftssimulation	Electronic Arts Lionhead Studios	2003 07/02
41 (83)	▲	Vietcong Ego-Shooter	Take 2 Interactive Illusion Softworks	1. Quartal 2003 10/02
42 (37)	▼	Die Sims Online Aufbau-Strategie	Electronic Arts Maxis	Februar 2003 07/02
43 (38)	▼	Republic Aufbau-Strategie	Eidos Interactive Elixir Studios	2003 06/02
44 (50)	▲	The Matrix Action-Adventure	Infogrames Shiny Entertainment	2003 -
45 (27)	▼	Tom Clancy's Raven Shield Taktik-Shooter	Ubi Soft Redstorm	20. Februar 2003 01/03
46 (49)	▲	Rise of Nations Echtzeit-Strategie	Microsoft Big Huge Games	1. Quartal 2003 01/03
47 (47)	-	Loose Cannon Action-Adventure	Ubi Soft Ubi Soft Montreal	2003 -
48 (60)	▲	Impossible Creatures Echtzeit-Strategie	Microsoft Relic	1. Quartal 2003 07/02
49 (41)	▼	Blitzkrieg Taktik-Spiel	CDV Nival Interactive	1. Quartal 2003 Aktuelle Ausgabe
50 (45)	▼	Highland Warriors Echtzeit-Strategie	Data Becker Soft Enterprises	Januar 2003 09/02

TEST



REDAKTIONSKONFERENZ Mehrmals im Monat plant das PC-Games-Team die aktuellen Heftinhalte und diskutiert über die Spielebewertungen.



DIE ICONS



Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Exklusiv Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.




PC-Games-Award und Hardware-Award
Besonders gute Spiele und erstklassiges PC-Zubehör würdigen wir mit dem PC-Games- und dem Hardware-Award. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award. Das technisch beste Hardware-Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.

TESTCENTER

Der Startpunkt des **Performance-Balkens** gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher **CPU** eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün). Haben Sie ausreichend **Arbeitsspeicher**, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität zu spielen? Mit welcher Spieleperformance können Sie mit Ihrer **Grafikkarte** rechnen? Ob Sie eine **Low-Cost-**, **Standard-**, **High-End-** oder **Luxus-Grafikkarte** besitzen, können Sie in unten stehender Tabelle feststellen. **Pro & Contra** umfasst die positiven und negativen Punkte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind. In der **Empfehlung** gibt die Redaktion nicht nur direkte Genre-Konkurrenten an, sondern auch Spiele mit gleicher Thematik oder Atmosphäre.

GRAFIK-CHIP-KLASSEN

Low-Cost-Klasse
Matrox Millennium 500/550
Nvidia Riva TNT 2 Ultra
Nvidia Geforce 256
Nvidia Geforce2 MX/-200/-400
Nvidia Geforce4 MX-420
STM Kyro 1/2
Ati Radeon

Standard-Klasse
3dfx Voodoo5 5500*
Ati Radeon 7500/LE
Nvidia Geforce2 Ti
Nvidia Geforce2 GTS Pro
Nvidia Geforce4 MX-440/-460

High-End-Klasse
Ati Radeon 8500/LE
Nvidia Geforce3
Nvidia Geforce3 Ti-200/-500
Nvidia Geforce4 Ti-4200
Ati Radeon 9000/Pro
Ati Radeon 9500/Pro

Luxus-Klasse
Nvidia Geforce4 Ti-4400/-4600
Ati Radeon 9700/Pro

* Keine Treiber-Unterstützung mehr
Stand: Dezember 2002

TESTURTEIL
GTA 3

89

ENTWICKLER Rockstar Games
ANBIETER Take 2 Interac.
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Dt. Untertitel
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Eine Stufe: Schwierig
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Realistisch simulierte Großstadt
+ Sehr großer Umfang
+ Passende Musikuntermalung
+ Einzigartiger Genre-Mix
– Beschränkte Speicherfunktion

GRAFIK	86%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DRIVER** oder **GRAND THEFT AUTO 2** mochten.

BEWERTUNG

Die große Spielspaßbewertung unseres Testurteils gibt die erreichte Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spiel-Designs (z. B. Ego-Shooter oder Taktik-Team-Shooter) steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils „unwichtigere" Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

USK Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

ZIELGRUPPE Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

SCHWIERIGKEITSGRAD Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung? Gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten, wird der Schwierigkeitsgrad konkret angegeben.

PC-Games- **Wertungen**

Spiele werden auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten eingestuft. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) miteinander vergleichen.

> 90%
Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80%
Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70%
Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60%
Hier wurde „gut gemeint" mit „gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50%
Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.

Die PC-Games-Redaktion


Petra Maueröder – Strategie, Abenteuer – ... spielt am liebsten: Rollercoaster Tycoon 2, Sim City 4, FM 2003 – pm@pcgames.de


Christian Müller – Action, Abenteuer – ... spielt am liebsten: Unreal Tournament 2003, Aquanox 2, Gothic 2 – cm@pcgames.de


Harald Wagner – Sport, Strategie – ... spielt am liebsten: Total Immersion Racing, Morrowind: Tribunal – hw@pcgames.de


Rüdiger Steidle – Strategie, Action – ... spielt am liebsten: UT 2003, Runaway, Age of Mythology – rs@pcgames.de


Thomas Weiß – Action, Abenteuer – ... spielt am liebsten: Dark Age of Camelot, Gothic 2 – tw@pcgames.de


Dirk Gooding – Action, Strategie – ... spielt am liebsten: Haegemonia, UT 2003 – dg@pcgames.de


Justin Stolzenberg – Sport, Action – ... spielt am liebsten: Raven Shield Preview-Version, FIFA 2003 – js@pcgames.de


David Bergmann – Abenteuer, Action – ... spielt am liebsten: Warcraft 3, Anno 1503, Age of Mythology – db@pcgames.de



Sim City

Das Schicksal Zehntausender in Ihren Händen: Neu Bürodorf, Schlafburg und Academy City brauchen einen Bürgermeister. **Noch nie war dieser Job so schön – und noch nie so schwierig.**

Einen Sohn zeugen, einen Apfelbaum pflanzen, ein Haus bauen – all das können Sie in **Sim City** nicht. Aber Sie können vielen hunderttausend Leuten die Möglichkeit geben, so etwas zu tun: indem Sie als Bürgermeister Ihren Mitmenschen Wohnung und Arbeit geben und ihnen so ein glückliches Leben ermöglichen.

Genau dies ist Ihre Aufgabe in der vierten Ausgabe des Evergreens **Sim City**. Wie bereits in sämtlichen Vorgängern liegt Ihnen ein großes Stück Land zu Füßen, auf dem Sie Wohn-, Gewerbe-, Agrar- und Industriegebiete ausweisen. Sobald Sie die einzelnen Zonen mit Straßen verbunden und zudem eine solide Strom- und Wasserversorgung sichergestellt haben, gilt die Stadt als gegründet und auf wundersame Weise beginnt Leben zu sprießen: Auf den Baugründen entstehen idyllische Einfamilienhäuser, im Gewerbegebiet öffnet ein Autokino seine Pforten und die ersten Stadtbewohner versuchen sich im Ackerbau.

So könnte es bleiben, wenn man als Spieler nicht ständig den Wunsch nach etwas Größerem und Besserem hätte. Wo 500 Einwohner Wohnung und Arbeit finden, könnten schließlich auch 1.000 leben. Ein wichtiger Motivator dabei ist die Detailfülle, mit der Maxis die **Sim City** 4-Städte mit Leben erfüllt: Vor Sehenswürdigkeiten bilden sich Menschenmengen und Staus, in den Gärten spielen Kinder und über der Müllhalde kreisen die Möwen. Des Nachts ist auf den Straßen weniger los, zum Ausgleich verleihen müde Straßenlaternen, die Lichtkegel der wenigen Autos und die beleuchteten Wohnungsfenster der Stadt einen verschlafenen Eindruck.

Optischer Abwechslungsreichtum wird ohnehin groß geschrieben: Die Bewohner und

Der Sim in der City

Bis zu fünf Sims können in jeder Stadt einziehen und dem Spieler als persönlich betroffene Berater dienen. Diese berichten fortan von ihrem Leben: dass eine übereifrige Polizei die Kinder verhört hat, dass sie keinen Doktor für ihren gebrochenen Arm finden, dass das Haus eingestürzt ist oder dass sie den Spieler wegen fehlender Kraftwerke als „Fürsten der Dunkelheit" bezeichnen.



RENT-A-SIM Wer Die Sims nicht besitzt, darf aus 21 vorgefertigten Simulanten wählen.



REDESCHWALL Der Sim Omar Magenta erzählt von seiner Sorge über die Ärztedichte.





FREIZEIT-OASE Sind genügend wohlhabende Bürger in der Stadt, gibt es zur Belohnung ein Erholungszentrum.

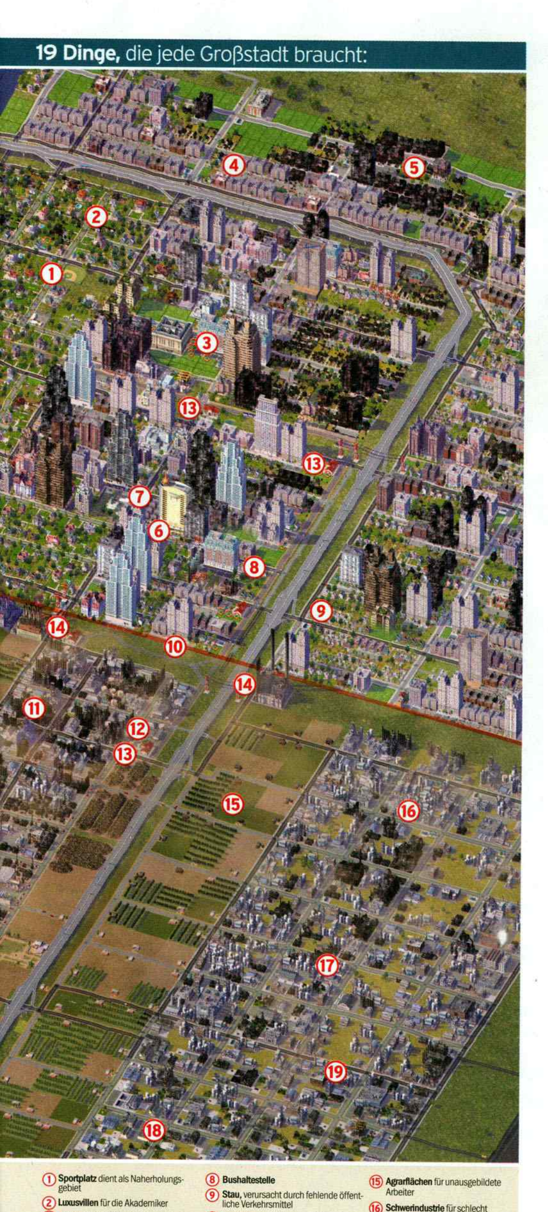
die Industriebetriebe wurden in jeweils drei Einkommensklassen eingeteilt, die Gewerbebetriebe sogar in fünf. Abhängig von der benötigten und der erlaubten Bebauungsdichte erstellen die Sims die jeweils passenden Bauwerke – bei jeweils rund zehn per Zufallsgenerator ausgewählten Gebäuden entstehen so abwechslungsreiche, realitätsnahe Städte.

Da man zwangsläufig dem Drang erliegt, die Stadt wachsen zu lassen, weist man also neue Baugebiete aus. Wie im wirklichen Leben werden dabei Erschließungskosten fällig – zusammen mit der zusätzlich notwendigen Strom- und Wasserversorgung geht das Platzschaffen daher gehörig ins Geld. Immerhin ziehen flugs weitere Sims ein und erfreuen den Spieler mit einer scheinbar aufblühenden Stadt. Doch bald schon hageln die ersten Beschwerden: Die Bürger wollen Schulen, Polizeistationen, Ärzte, eine Feuerwehr, mehr Strom, mehr Wasser, eine Müllabfuhr und etliches mehr. Wer nun wie in den Vorgängertiteln all diese Wünsche befriedigt, sollte dabei die Bilanz genauestens im Auge behalten:

> Vor Sehenswürdigkeiten bilden sich Menschenmengen und Staus, in den Gärten spielen Kinder und **über der Müllhalde kreisen die Möwen.**

In **Sim City 4** steht man immer mit einem Bein im Schuldturm, selbst geringfügige Änderungen an einem funktionierenden System können das Spiel schnell beenden. Zwar sind die genannten Einrichtungen in der Anschaffung sehr preiswert, die allmonatlich anfallenden Gehälter reißen aber bald ein gigantisches Loch in die Haushaltskasse. Auf die Schnelle die Steuern zu erhöhen, ist in dieser Situation eine eher schlechte Idee, da die ohnehin noch schlecht verdienenden Sims darauf mit Abwanderung reagieren. Flugs ist das Startkapital aufgebraucht, der Stadt droht der Konkurs und dem Spieler die unehrenhafte Entlassung. Doch kaum in den roten Zahlen, meldet sich schon Vater Staat und unterbreitet dem Bürgermeister ein Angebot, das er in seiner Lage nicht ablehnen kann:

19 Dinge, die jede Großstadt braucht:



1. **Sportplatz** dient als Naherholungsgebiet
2. **Luxusvillen** für die Akademiker
3. **Wolkenkratzer** beherbergen bis zu 2.000 Personen
4. **Wohnblocks** für die Mittelschicht
5. **Slums** mit ungepflegten Häusern
6. **Casino** erhöht die Kriminalität
7. **Wasserpumpen** verkaufen das Wasser an alle Nachbargemeinden
8. **Bushaltestelle**
9. **Stau,** verursacht durch fehlende öffentliche Verkehrsmittel
10. **Stadtgrenze** ist für Strom, Wasser und sämtliche Verkehrsmittel durchlässig
11. **Smog** hört an der Stadtgrenze auf
12. **Güterbahnhof**
13. **Personenbahnhöfe** als ÖPNV
14. **Kraftwerke** zum Verkauf des Stroms an alle Nachbargemeinden
15. **Agrarflächen** für unausgebildete Arbeiter
16. **Schwerindustrie** für schlecht ausgebildete Arbeiter
17. **Herstellende Industrie** für gut ausgebildete Angestellte
18. **High-Tech-Industrie** für Akademiker
19. **U-Bahn-Station** ist mit der Wohnstadt verbunden

Als Gegenleistung für ein wenig Baugrund werden hohe monatliche Zahlungen in Aussicht gestellt. Raketentestgelände, Gefängnisse und Sondermülldeponien zeugen bald darauf vom wirtschaftlichen Unvermögen des Spielers und vertreiben die empfindlichen Sims.

Die Finanzierung Ihrer Stadt sollte daher so schnell wie möglich auf andere Beine gestellt werden. Ihre Chance: Nach einigen Jahren haben die ersten Bürger ihre Schulausbildung beendet und können nun in frisch errichteten Büros gut bezahlte Jobs annehmen. Das damit einhergehende höhere Steueraufkommen kann die Stadt aus der Schuldenfalle befreien, außerdem wird das Stadtbild durch die entstehenden Luxussiedlungen deutlich verschönert. Je reicher die Sims sind, desto mehr Wert legen sie allerdings auf die dem Stadtgebiet machen die aktuelle Situation sichtbar. Aber trotz dieser Werkzeuge wird es nie gelingen, die meist runden Einflussgebiete von Schulen oder Feuerwehren auf die drei Zonentypen und die in Quadrate eingeteilte Karte optimal zu verteilen. Und so ist man immer entweder auf der Suche nach Versorgungs- oder aber nach Haushaltslöchern. Leider kann **Sim City 4** nicht alle offenen Fragen beantworten: Wovon ist die Bürgermeisterbewertung abhängig? Warum liegt die durchschnittliche Lebenserwartung trotz des perfekten Gesundheitssystems nur bei 40 Jahren? Woher kommt die plötzliche Wasserknappheit?

Wie bereits in den Vorgängerversionen steht es dem Spieler frei, Katastrophen auf seine Stadt loszulassen. Vulkanausbrüche lassen in der Innenstadt

Die Chance für den Stadtsäckel: Nach einigen Jahren Schulausbildung erhalten die Steuerpflichtigen gut bezahlte Jobs

Erfüllung ihrer Bedürfnisse: Sie lassen sich nur in Stadtvierteln nieder, in denen Bildungs,- Sicherheits- und Gesundheitssysteme perfekt ausgebaut sind, in denen keine Umweltprobleme herrschen und in denen eine gute Anbindung an Schnellstraßen und öffentliche Verkehrsmittel kurze Fahrtzeiten verspricht. Werden all diese Anforderungen erfüllt, beladen die Sims den Umzugswagen, verlassen ihre Mittelklasse-Eigenheime und erbauen sich hübsche Villenviertel. Ihr altes Haus lassen sie einfach zurück, weshalb man tatenlos zusehen muss, wie aus den ehemals belebten Quartieren in kürzester Zeit Slums entstehen.

Sim City ist ohnehin vor allem ein Spiel für den Beobachter. Der größte Teil der Stadt wird schließlich von den Bürgern erbaut, man selbst sorgt nur für die Baugebiete sowie für die Infrastruktur und deren Finanzierung. Hierzu stehen einige Hilfsmittel zur Verfügung: Insgesamt 16 Graphen zeigen die zeitliche Veränderung des Bildungsniveaus oder der Verkehrsdichte, weitere 16 farbige Overlays auf brodelnde Lavakegel wachsen, Gewitterblitze setzen Wohnhäuser in Brand und ein überdimensionaler Roboter trampelt die Industrie nieder. Aber wer will schon freiwillig dabei zusehen, wie seine in tage- oder wochenlanger Aufbauarbeit aufgeblühte Stadt in Flammen aufgeht? Die Feuer, die außerhalb der Feuerwehr-Einzugsgebiete ausbrechen und sich durch ganze Häuserzeilen fressen können, sind schon schlimm genug.

Viel lieber ist man seinen Sims doch ein guter Bürgermeister, dem sie ihre Liebe bezeugen und ihm als Zeichen der Anerkennung den Bau von insgesamt 28 Boni anbieten: Die Statue, die Bürgermeistervilla oder der Jahrmarkt streicheln nicht nur das eigene Ego, sondern dienen den Sims auch als Sehenswürdigkeiten, die ihr Wohlbefinden erhöhen. Eine saubere, glückliche und wohlhabende Stadt wird darüber hinaus gerne von Investoren gesehen, die schon mal kostenlos eine Privatschule oder ein Hotel erbauen lassen.

Aber selbst wenn man seine Stadt mit solchen Wahrzeichen

ERFÜLLE DIR DEINE GEILSTEN FANTASIEN!

IN EINEM DUNKLEN RAUM VÖLLIG
FREMDEN PERSONEN BEGEGNEN.

DEN NERVENKITZEL
DES VERBOTENEN KOSTEN.

VIELLEICHT SOGAR GEFESSELT?

SICH VERKLEIDEN UND
AUFREGENDE ABENTEUER ERLEBEN...

Vielfalt der Architektur

Vor allem die grafische Vielfalt erzeugt die lebendig wirkenden Städte. Dazu verfügt **Sim City 4** nicht nur über rund 200 Gebäude, zusätzlich liegen diese auch in sechs Varianten vor. Hier die vier wichtigsten im Überblick.



NEUBAU Ist das Gebäude neu und hauptsächlich mit den passenden Mietern belegt, macht das Wohnhaus einen gepflegten Eindruck.



ABSTIEG Haben sich niedere soziale Schichten eingemietet, sieht man dem Gebäude den sich entwickelnden Verfall sofort an.



LEERSTAND Sobald das Wohnhaus längere Zeit leer steht, klaffen große Löcher in der Fassade. Der Abriss ist unumgänglich.



NACHT Bei völlig intakten Gebäuden brennt nachts das Licht. Verfallene oder leer stehende Häuser bleiben dunkel.



ALT UND NEU Das alte Bürogebäude wirkt im Schatten der Wolkenkratzer recht verloren.

HANDARBEIT Außerhalb des Einzugsbereichs der Feuerwehr muss man selbst die Löschzüge losschicken.

förmlich zugepflastert hat, kann sich das Blatt jederzeit wenden. Ein einziges falsch ausgewiesenes Gebiet oder an der unpassenden Stelle errichtetes Gebäude kann eine ganze Stadt ins Unglück treiben. Beispielsweise meiden die Bewohner die Nähe qualmender Ölkraftwerke und der See- bzw. Flughafen erfreut zwar die Industrie und das Gewerbe, verschreckt aber die Anwohner. Die High-Tech-Industrie mag darüber hinaus nicht neben der Schwerindustrie bauen. Da die letzteren beiden aber ohne Zutun des Spielers im Industriegebiet errichtet werden, muss zum Erreichen des gewünschten Stadtbilds oftmals die Planierraupe das Lebenswerk einiger Sims vernichten.

Mit Plazas, Fußball- und Spielplätzen oder Parks kann man den Abwanderungsprozess bremsen, ganz aufhalten kann man ihn nie. Eine Lösung des Problems besteht darin, nicht zusammenpassende Zonen in großer Entfernung voneinander einzurichten. Dies würde aber lange Arbeitswege und Staus bedeuten, was so manchen Sim allzu sehr verärgert.

Glücklicherweise hat Maxis das Prinzip der Region eingeführt: Eine Region besteht aus bis zu 64 quadratischen, unterschiedliche großen Stadtgebieten. Beispielsweise sind in dem vorgefertigten London die „Städte" Kensington und Fulham bereits angelegt, 30 weitere Gebiete warten auf ihre Gründung. Insgesamt sechs Regionen werden mitgeliefert, mit einem mächtigen Terraforming-Werkzeug werden zusätzliche Regio-

Spezialgebäude

Zeichen der Schande und Streicheleinheiten fürs Ego – in Sim City bekommt jeder das, was er verdient.

Wahrzeichen

Wer Geld hat, darf protzen: Pyramiden, die Freiheitsstatue, das Guggenheim-Museum, der Berliner Fernsehturm und andere Wahrzeichen ziehen Investoren und Bewohner an.



Belohnungen

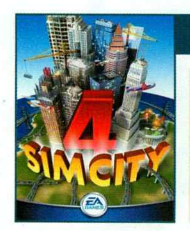
Nach dem Erreichen bestimmter Einwohnergrenzen, Beliebtheitswerte oder Versorgungsleistungen darf die Stadt Märkte, Unis oder Radiosender bauen.



Geschäftsabschlüsse

Ist die Stadt in einer Notlage, bietet Vater Staat an, gegen monatliche Pachtzahlungen Raketentestgelände, Gefängnisse oder Giftmülldeponien zu errichten.





TESTCENTER

Inhalt & Features

- Sechs vorgefertigte Regionen
- Städte einer Region können verbunden werden
- Neun Zonentypen (Wohnungen, Industrie und Gewerbe in je drei zulässigen Bebauungsdichten)
- Zwölf Attraktivitätsfaktoren (Umwelt, Energie, Verkehrsanbindung, Sicherheit)
- 17 Infrastrukturgebäude (Kraftwerke, Busstationen, Schulen, Polizei)
- 21 Wahrzeichen

Zahlen & Fakten

Genre:	Aufbau-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Anno 1503, Der Industriegigant 2
Entwickler:	Maxis
Vom gleichen Entwickler:	Die Sims
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	www.simcity.de
Website des Publishers:	www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	www.maxis.com
Beste Fansite:	w1.193.telia.com/~u19311232/home.html
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754464 (1,24 €/Min, Mo.bis Sa., 11 bis 20 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne
Termin:	17. Januar 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	1 CD, farbiges Handbuch (44 S.)
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	100 Stunden

Im Wettbewerb

	Industriegigant 2	Anno 1503	Sim City 4
GRAFIK	**77**	**86**	**84**
Detailreichtum Spielwelt	74	88	86
Detailreichtum Objekte	58	87	60
Vielfalt der Spielwelt	74	85	75
Animation der Objekte	65	80	34
Effekte	33	70	72
SOUND	**66**	**86**	**76**
Musik	79	85	83
Soundeffekte	60	80	60
Stimmen / Kommentar	0	85	0
STEUERUNG	**90**	**82**	**83**
Bedienungskomfort / Navigation	94	79	78
Präzision der Steuerung	76	80	76
Übersichtlichkeit / Perspektive	82	75	76
ATMOSPHÄRE	**81**	**90**	**82**
Spannung / Überraschungen	64	63	63
Realitätsnähe / Glaubwürdigkeit	27	88	90
Story / Dialoge / Kommentare	81	72	36
Inszenierung	40	75	58
SPIELDESIGN	**86**	**73**	**69**
Komplexität / Spieltiefe	81	75	82
Einsteigerfreundlichkeit	76	62	60
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	52	60	53
Verhalten der Computerfiguren	32	68	44
Innovation	83	50	40
MEHRSPIELERMODUS	**28**	-	-
Abwechslung der Spielmodi	12	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	5	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	38	-	-
TEST-AUSGABE:	PCG 08/02	PCG 02/03	PCG 02/03
WERTUNG:	**84**	**89**	**80**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Auflösungen bis zu 1.600x1.200
- ⊕ Detailreiche Bauwerke
- ⊕ Viele animierte Details
- ⊖ Extrem schlechte Performance

Sound
- ⊕ Zahlreiche gute Musikstücke
- ⊖ Kaum Soundeffekte

Steuerung
- ⊕ Übersichtliche Menüstruktur
- ⊖ Unzureichende Statistiken
- ⊖ Gebäude verdecken andere Objekte

Atmosphäre
- ⊕ Authentisches Städtewachstum
- ⊕ Glaubwürdige Bilanzen
- ⊕ Aufwändige Analysewerkzeuge
- ⊖ Keine Story, kein Spielziel

Spieldesign
- ⊕ Innovatives Regionenkonzept
- ⊕ Ergonomische Umsetzung
- ⊕ Lang anhaltene Motivation
- ⊖ Absurd hoher Schwierigkeitsgrad
- ⊖ Geringe KI der Einsatzkräfte
- ⊖ Zu kurzes Tutorial

Mehrspielermodus
- ⊕ Kooperativer Mehrspielermodus geplant
- ⊖ Mehrspielermodus noch nicht aktiv

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele · Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve




1 Schon die fünfte Stadt in der Pleite. Bin ich zu doof oder ist Sim City 4 so schwierig?

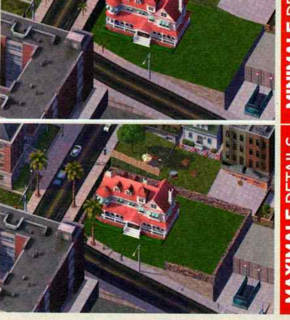

2 Sim City ist tatsächlich schwierig. Trotz blühender Landschaften schreibt man rote Zahlen.


3 Die erste Stadt ist im Plus! Wenn man extrem langsam und vorsichtig aufbaut, klappt es.


4 Nach dem x-ten Versuch endlich eine Stadt, wie ich sie mir vorstelle. Jetzt wird aufgebaut!

Leistungs-Check

Sim City 4 stellt sehr hohe Ansprüche an den Computer. Die Angaben der Herstellerfirma Maxis müssen ignoriert werden, denn das empfohlene System mit 1 GHz und 256 MB RAM bietet nicht mehr als eine Dia-Show. Erst ab einem Athlon XP 2000+, einer Geforce3 Ti-200 und 512 MByte RAM läuft **Sim City 4** einigermaßen erträglich (1.024x768, 16 Bit, volle Details). Bei 256 MByte RAM und weniger ist die Anschaffung eines weiteren Speicherriegels für **Sim City 4** leider unumgänglich, wenn Sie nicht permanent mit störenden Rucklern konfrontiert werden wollen.







MORDSCHAUPLATZ Der Tatort liegt in einem Hinterhof dieses Villenviertels. Die Polizei war wohl überlastet.



ANALYSEWERKZEUG Solche überlagerten Ebenen helfen dabei, Schwächen in der Infrastruktur zu erkennen.

nen erstellt. Jede Stadt einer Region kann mit Autobahnen, Landstraßen, U-Bahnen sowie Strom- und Wasserleitungen mit ihren Nachbargemeinden verbunden werden, wodurch ein reger Pendelverkehr der arbeitenden Bevölkerung entsteht.

Da auch Handel mit Müll, Wasser und Strom möglich ist und zudem verseuchtes Grundwasser und Smog an den Stadtgrenzen Halt machen, kann man nun Industrie-, Gewerbe- und Wohngebiete strikt voneinander trennen. Industrie, Kraftwerke und Mülldeponien kommen in eine Zone, Wohnungen und Wasserpumpen in die andere, das Gewerbe in die dritte Zone. So finden fast alle Betriebe und Bewohner den passenden Standort, ohne lange Verkehrswege in Kauf nehmen zu müssen.

So angenehm und innovativ das Regionen-Prinzip aber auch ist, so sehr kann man damit die Spielbalance aus dem Gleichgewicht bringen. Denn die Spieldesigner haben dem Bürgermeister damit die Lizenz zum Gelddrucken ausgestellt: Während man an einer Stadt baut, kann man der Nachbarstadt unnötig große Mengen Strom und Wasser verkaufen, was die Kassen ordentlich füllt. Da beim Nachbarn die Zeit stehen bleibt, kostet ihn das keinen Cent. Stellt man vor dem Verlassen der aktuellen Stadt die Verträge auf ein sinnvolles Niveau zurück, hat dieser unmoralische Bilanztrick keinerlei negative Auswirkungen.

Aber nicht nur aus ethischen Gründen nimmt man bald von der Nutzung mehrerer Stadtgebiete Abstand. Denn wegen der exorbitanten Speicher- und Ladezeiten möchte man das Wechseln der gerade aktuellen Stadt schlichtweg vermeiden. Auch die Hardwareanforderungen sind bemerkenswert: Vor allem Wohngebiete und deren Bewohner zehren gehörig an der Prozessorleistung. Als Faustregel gilt: Jedes Megahertz kann maximal zehn Bewohner flüssig berechnen. Ab 100.000 Bewohnern wird **Sim City 4** unspielbar langsam und 150.000 Bewohner bringen das Programm zuverlässig zum Absturz – und das, obwohl auf eine durchschnittliche Stadtfläche locker 400.000 Bewohner passen würden. HARALD WAGNER

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

Schade, dass so viele Sim City-Fans mangels adäquater Hardware auf dieses Sucht-Spiel verzichten müssen...

Sim City 4 lässt mich früher aufstehen und später zu Bett gehen – so süchtig macht das Ding, obwohl es sich ja kaum anders spielt als **Sim City 2000** oder **3000**. Und nachts grübelt man allen Ernstes, ob man nicht doch lieber von Anfang an eine Autobahn ... oder ob man die Feuerwehr-Wünsche nicht doch erst mal ignorieren ... oder ob's nicht eine einzige Bücherei auch tut. Zwei Dinge nerven und kosten Wertungspunkte: Kaum ist der Ort größer als eine Reihenhaussiedlung, gerät man viel zu schnell in die Miesen - das kann einem schnell den Feierabend verderben. Und zweitens quält **Sim City 4** den PC förmlich mit den Unmengen liebevoller Kleinigkeiten - wer schraubt da schon freiwillig die Detailstufe nach unten? Und wenn es jetzt noch konkrete Aufgaben („Lösen Sie die Verkehrsprobleme in Manhattan") gäbe, wäre ich wahrscheinlich gar nicht mehr vom PC wegzubekommen ...

MEINUNG
HARALD WAGNER

Der Reiz, nebenbei nach dem Rechten zu sehen oder ein kleines Detail zu verbessern, ist auch nach Wochen noch sehr groß.

Sim City 4 spielt man nicht zwischendurch, man spielt es nebenbei. Man kann sich zwar damit unterhalten, den Sims beim Aufbau ihrer Stadt zuzusehen, nach etlichen Stunden wird das aber langweilig. Und spätestens dann ist die Stadt so groß, dass man jede der zahlreichen Animationsstufen als Diashow bewundern darf. Aber abschalten? Niemals! Der Reiz, nebenbei nach dem Rechten zu sehen oder ein kleines Detail zu verbessern, ist auch nach Wochen noch viel zu groß. Erstaunlich groß ist auch die Innovationsmüdigkeit der Designer: Lediglich die Regionen gehen als echte Neuerung durch, alles andere ist von den Vorgängern längst bekannt. Warum gibt es in **Sim City** keine computergeführten Nachbarstädte, mit denen man um Investoren oder Arbeitnehmer konkurriert? Oder wenigstens vernünftige Missionen? Ohne diese ist auch die vierte Ausgabe von **Sim City** ein Spiel ohne echtes Ziel, bei dem die Gründung einer Stadt reiner Selbstzweck ist. Aber erstaunlicherweise macht dieses minimalistische Spielprinzip dennoch verdammt viel Spaß.



TESTURTEIL
SIM CITY 4

80

ENTWICKLER	ANBIETER
Maxis	Electronic Arts
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 50,-	17. Januar 2003
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Schwer

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.500
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Detailreiche Grafik
+ Gigantische Spielwelt
+ Riesiges Suchtpotenzial
– Enorme Hardwareanforderungen
– Exorbitante Speicher- und Ladezeiten

GRAFIK	84%
SOUND	76%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SIM CITY 3000** oder **DER INDUSTRIEGIGANT 2** mochten.

Die 4te Offenbarung

Vollversion auf Heft CD

D40

"Skelette entsteigen ihren Gräbern, Trolle kommen aus ihren Höhlen hervor, Goblins terrorisieren die Landstraßen und Raubritter bevölkern die Wege. Die Zeit der 4. Offenbarung ist gekommen."

Zum Spiel

In diesem epischen Massive Multiplayer Online-Rollenspiel erleben Sie als Krieger, Bogner, Magier oder Amazone eine Welt voller fantastischer Abenteuer. Die 4. Offenbarung hat von "com!online" eine besondere Empfehlung im Bereich Online-Spiele erhalten. Das Hauptgeschehen konzentriert sich bei diesem Spiel auf den Kampf und der hat es in sich.

Onlinespiel

Treffe Dich mit Hunderten anderer Spieler rund um die Uhr zum spielen, chatten und kämpfen! Der Spieler wird auf Hunderte von Mitstreitern treffen, da teilweise bis zu 400 Spieler gleichzeitig unterwegs sind. Dies macht den besonderen Reiz des Spiels aus, denn immer wieder können sich Gleichgesinnte zusammen den Monsterscharen stellen – hier ist Gemeinschaftssinn und echter Kampfgeist gefragt!

Specials

Unter www.d4o.de/pcgames könnt Ihr das Spiel bis Level 7 kostenlos antesten.
Also schaut rein und seid dabei!





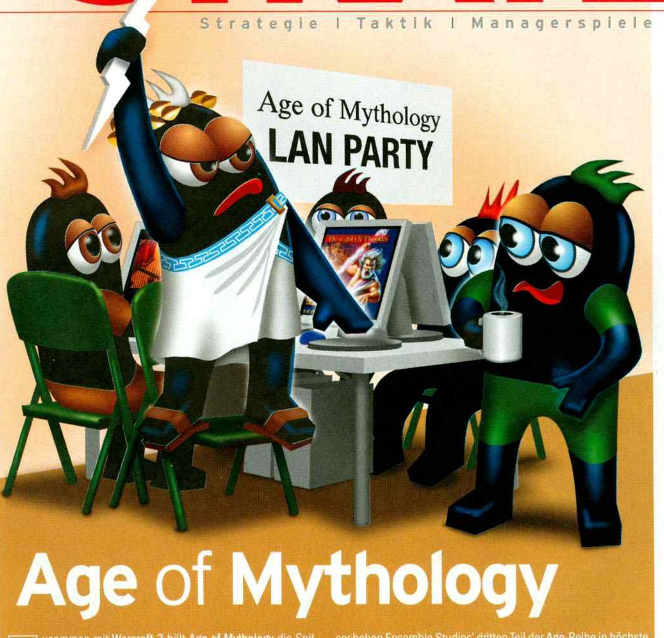







STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele



Age of Mythology

Zusammen mit **Warcraft 3** hält **Age of Mythology** die Spitzenposition in den Echtzeitstrategie-Charts. Und abgesehen von **C&C Generals** ist auch kein Spiel in Sicht, das das Duo in nächster Zeit ernsthaft gefährden könnte. Auch die PC-Games-Leser heben Ensemble Studios' dritten Teil der Age-Reihe in höchste Wertungsregionen. Am besten sind die nahezu perfekte Steuerung, die detailverliebte 3D-Grafik und die dank dem durchdachten Multiplayer-Part hohe Langzeitmotivation angekommen.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2-
Musik	2+
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2+
Innovationen	2-
Langzeitmotivation	2+
Steuerung	2+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Age of Mythology weiterempfehlen?





Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Spannende Solo-Kampagne
2. Unterschiedliche Parteien
3. Götter und mythologische Einheiten
4. Schöne Grafik
5. Viele Technologien und Einheiten

−
1. Wenige Innovationen
2. Niedriges Einheitenlimit
3. Kleiner Spielausschnitt
4. Unausgewogener Schwierigkeitsgrad
5. Götter und mythologische Einheiten

FÜNF FRAGEN AN DEN PROFI

„Age of Mythology hat **die Erwartungen der Fans erfüllt.**"

PC Games: Hat **Age of Mythology** in deinen Augen die Erwartungen der Fans erfüllt?

Beyer: „Ja. Sicherlich gibt es immer Wünsche einzelner Fans, die nicht alle umgesetzt werden können, doch der größte Teil wurde von den Ensemble Studios erhört."

PC Games: Die bisherigen Folgen von **Age of Empires** glänzten auch durch ihr historisches Flair – wie passen die Fantasie-Einheiten und die Götter in die bislang realistische **Age**-Welt?

Beyer: „Über den Punkt kann man sicher diskutieren und genau das hat die **Age**-Community auch getan. Manche Fans finden, dass es einfach nicht zu den Vorgängerspielen passt. Und dann gibt es eine Gruppe, zu welcher ich auch gehöre, die damit kein Problem hat. Klar, es gibt keine Zyklopen, Anubiten oder Drachen, jedoch beruhen alle diese Spielelemente auf historischen Sagen und Erzählungen, die im damaligen Leben sehr wichtige Rollen eingenommen haben."

PC Games: Wünscht ihr euch denn noch ein „richtiges" **Age of Empires 3**?

Beyer: „Einerseits wünschen wir uns natürlich



MARTIN BEYER, Webmaster von www.aomn.de

einen Nachfolger für die **AoE**-Reihe, doch ist die Frage, welche Epoche dieses Spiel behandeln würde. Chronologisch gesehen würde das Spiel mehr oder weniger in die Neuzeit reichen, was heißt, dass anstelle der gewohnten Ritter automatische Feuerwaffen, Panzer und Kampfjets in den Vordergrund rücken würden. Und das wäre für viele **Age**-Fans ein Problem."

PC Games: Seid ihr mit der Mehrspieler-Balance und dem ESO-Multiplayer-Dienst zufrieden?

Beyer: „Teils, teils. Über die Mehrspieler-Balance können wir uns in keiner Weise beklagen. Leider gibt es aber im Gegensatz dazu über ESO nicht nur Gutes zu berichten. Das neue Onlinesystem weist noch einige Fehler auf. Neben einigen vermissten Features, welche im Battle.net zur Verfügung stehen (individuelle Chaträume oder Team-Rankings), gibt es besonders mit dem 1on1-Rating-System viele Probleme, welche das Spielen beziehungsweise das ernsthafte Verfolgen der Ladder nicht attraktiver machen – zum Beispiel wird ein Teil der absolvierten Spiele aufgrund von Systemfehlern nicht gewertet."

PC Games: Was wünscht ihr euch für die Missions-CD? Beziehungsweise, was habt ihr an Age of Mythology vermisst?

Beyer: „Wir sind mit der derzeitigen Ausstattung von **AoM** sehr zufrieden. Es gibt durch die 3 Kulturen, 9 Götter und 27 Untergötter eine Vielzahl von Möglichkeiten in einem Spiel vorzugehen. Natürlich wünschen wir uns für das X-Pack eine oder mehrere neue Kulturen mit neuen Göttern und Einheiten. Laut Umfragen würden sich die Fans besonders über eine asiatische Erweiterung oder Südamerikaner freuen."

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CHRISTOPH SCHULZ, 18, Schüler:
„Wieder das unvergleichliche **Age**-Feeling, diesmal gepaart mit göttlichen Mächten und mythischen Wesen. Massenschlachten machen wie gewohnt Spaß, die Grafik und der Sound sind superb und der Spielspaß auf sehr hohem Level. Unverzeihliche Schnitzer: Rechtschreibfehler und offensichtlich nicht korrigierter Text in der deutschen Version."

OLIVER FRANK, 30, Call Center Agent:
„**Age of Mythology** ist genauso geworden, wie ich es mir gewünscht habe. Absolut filmreif ist die Kampagne, die mich bis zum Schluss gefesselt hat. Grafik und Steuerung sind top, wie von Ensemble-Spielen gewohnt. **Age of Mythology** wird mich auch nach der Kampagne mit Einzelkarten und dem Multiplayer-Part noch monatelang vor den Monitor bannen!"

RALPH LUGER, 21, Student:
„**Age of Mythology** ist zu Beginn ein sehr fesselndes und atmosphärisches Spiel mit ähnlich guten Missionen wie **Warcraft 3**. Allerdings unterscheiden sich die Völker nicht stark genug und dadurch wird es ab der Ägypter-Kampagne äußerst langweilig. Vor allem im Multiplayer-Modus kann **Age of Mythology** bei weitem nicht mit **Warcraft 3** mithalten."

GÖTZ-OTTFRIED DUST, 42, selbstständig:
„Den Vorwurf mangelnder Innovation kann ich nicht unterschreiben. Die neue Optik, das Götter- und das Heldensystem sind sehr gut integriert in das ansonsten nach wie vor fast perfekte Spielsystem der Vorgänger. Kritikpunkt Handbuch: zu klein, zu unübersichtlich; auch das CD-Handbuch reißt es nicht raus (eher ein Strategiebuch als eine Handbucherweiterung)."



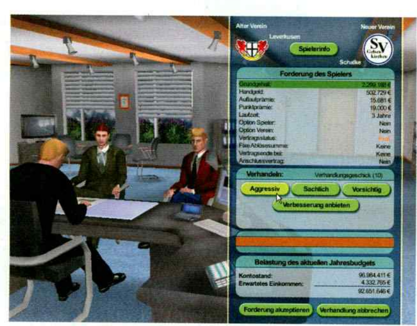
Anstoß 4

Anstoß 4 heißt Anstoß 4, weil's erst **mit dem vierten Patch halbwegs funktioniert**? Die Halbzeit-Bilanz von PC Games.

Folgende Situation: Ottmar Hitzfeld wechselt vom „FC Hollywood" nach Dortmund und nimmt auch gleich Ballack, Ze Roberto und Kahn mit. Das Präsidium der Bayern braucht deshalb einen neuen Übungsleiter und frische Top-Spieler, die optimalerweise genauso gut Fußball spielen können. Beim nächsten Aufeinandertreffen der beiden Erzrivalen kommt es schon vor dem Anpfiff zu unschönen Szenen; auch auf dem Rasen wird gefoult und nachgetreten, es hagelt gelbe und rote Kartons. Das DFB-Schiedsgericht greift schließlich ein, richtet und schlichtet. Am Schluss holt Dortmund dank beherzten Angriffsfußballs und einer soliden Abwehr vorzeitig die Meisterschale; Bayern – vorübergehend sogar auf dem Abstiegsplatz – bleibt nur mit Mühe in der Liga und muss mehrere Auflagen erfüllen. Ersetzen Sie jetzt Dortmund durch Electronic Arts und Bayern München durch Ascaron und schon erschließt sich die ganze Dramatik der letztjährigen Fußballmanager-Saison (mehr im Report auf Seite 20).

Weder Fehlpressungen noch Klageschriften der Konkurrenz noch Vorab-Buglisten der Fachpresse hielten Ascaron davon ab, im dritten Anlauf dann doch noch die vierte Folge der legendären **Anstoß**-Serie vor Weihnachten auf den Markt zu bringen. Das Saisonziel 2002/03 lautete: einfachere Bedienung als beim überfrachteten **Anstoß 3** – Hilfe-System und fähige Assistenten sollen Einsteigern den Job als Manager und Trainer eines Fußballvereins erleichtern. Und tatsächlich macht es **Anstoß 4** dem Spieler vom Start weg so bequem wie möglich: Während man sich in den **Fußballmanager 2003** buchstäblich einarbeiten muss, ist die **Anstoß 4**-Benutzeroberfläche übersichtlich und selbsterklärend (siehe Extra-Kasten). Vom Hauptbildschirm aus verzweigen Sie in die einzelnen Abteilungen Ihres Clubs, verpflichten neue Spieler, handeln Verträge aus, besuchen verletzte Kicker im Lazarett, nehmen die Aufstellung vor, fördern Jungtalente, bestimmen die Taktik, legen das Trainingsprogramm fest und geben den millionenschweren Ausbau der Südtribüne in Auftrag. In sortierbaren Tabellen fahnden Sie zum Beispiel nach Spielern, die sich am ehesten für Ihre Viererabwehrkette eignen. Schnelligkeit, Zweikampf, Schusskraft und -genauigkeit, Kopfball, Technik und Spielintelligenz sind die sieben entscheidenden Faktoren, die dabei jeden Feldspieler auszeichnen (analog zu Paraden, Reflexe, Lufthoheit, Herauslaufen und Ballsicherheit bei Keepern). Wichtigster Anhaltspunkt: die so genannte „Effektive Stärke", eine Kombination der wichtigsten

Obwohl Anstoß 4 ausschließlich auf DVD erscheint, **hat keine einzige Zeile Sprachausgabe Platz** auf dem Datenträger gefunden.



KEINEN CENT MEHR!!! Färbt sich der Verhandlungsbalken im unteren Drittel orange oder rot, sollten Sie schleunigst einschlagen, abbrechen oder nachbessern.



DAS WAREN NOCH ZEITEN In der Statistik-Rubrik schlagen Sie unter anderem ruhmreiche Rekorde und Serien der Vereinsgeschichte nach.

Form-Werte. Durch gezieltes Einzel- oder Gruppentraining, Freundschaftsspiele, Rotation, Trainingslager und geschickte Aufstellung verbessern Sie die Fähigkeiten und halten die Kondition und Frische auf hohem Niveau. Und wenn dennoch alles nichts hilft, landen hoffnungslose Fälle eben auf der Transferliste. Charaktereigenschaften (Mimose, Teeniestar etc.) und Einflüsse des Privatlebens auf die Leistung sucht man allerdings vergebens. Das gilt für das gesamte Spiel – sporadische Geburten (zu denen Sie dem glücklichen Vater am besten routinemäßig eine Woche freigeben) sind das höchste der Gefühle.

Beim Klick auf den stilisierten Ball in der rechten unteren Bildschirmecke startet die Berechnung bis zum nächsten Spieltag. Leider werden währenddessen keinerlei Informationen eingeblendet, etwa über die Moral- und Formentwicklung der Mannschaft oder die Anzahl der verkauften Eintrittskarten. Vor dem Spieltag haben Sie noch die Chance, letzte Änderungen an Aufstellung und Taktik vorzunehmen und dem Team eine von drei motivierenden Weisheiten mit auf den Weg durch den Stadiontunnel zu geben – und schon kann's losgehen. An jedem Spieltag stehen Sie vor der Wahl, ob Sie sich gleich das Ergebnis anzeigen lassen möchten, den 3D-Modus bevorzugen, dem Textmodus beiwohnen oder im Videotextmodus die Ergebnisse verfolgen. Ein Stadion mit 22 Mann auf dem Feld plus Schiedsrichter und einer tobenden Menschenmenge bekommen Sie freilich nur im 3D-Modus zu sehen. Dank **Anstoß 3** und **Anstoß Action** hat das Ascaron-Team in diesem Bereich langjährige Erfahrungen. Für **Anstoß 4** wurde daher selbstbewusst „eine grafische Qualität angestrebt, die im Bereich Sportspiele für deutsche Entwickler lange als nahezu unerreichbar galt. Aktuelles Grafikmaterial zeigt jedoch, daß diese Qualität erreicht wird und **Anstoß 4** so neue Grafikmaßstäbe im Bereich Fußballsimulation anpeilt." (O-Ton aus der Werbung) Neue Maßstäbe setzt **Anstoß 4** in jedem Fall – immerhin werden selbst niedrige Erwartungen unterboten: Abwehrspieler flüchten förmlich vor dem Ball, Spieler in unmittelbarer Nähe des Balles erstarren zur Salzsäule, Bundesliga-Torhüter schlagen die Bälle regelmäßig ins Aus, Spitzenstürmer versemmeln tausendprozentige Chancen am laufenden Band, Fouls finden überall, nur nicht „am Mann" statt, Auswechslungen und Karten-Empfänger werden nicht eingeblendet, die Sound-Kulisse ist unabhängig vom Spielgeschehen, das Laufverhalten ist völlig irrational und taktische Anweisungen sind nur selten herauszulesen – zumindest im zuletzt genannten Punkt nehmen sich der **Fußballmanager 2003** und **Anstoß 4** wenig. Dass man die Kameraperspektiven

Spitzenduell: Deutschlands Top-Manager im Vergleich

In den Standard-Disziplinen Aufstellung, Taktik, Training, Statistiken, Editor etc. schenken sich die beiden neuesten Fußballmanager auf dem Markt herzlich wenig. In anderen Kategorien treten die Unterschiede deutlich zutage: Im großen PC-Games-Vergleich schneidet der **Fußballmanager 2003** in allen Kategorien besser ab.

ANSTOSS 4

Atmosphäre
Aus Lizenzgründen bis zur Unkenntlichkeit verfremdete Spieler- und Vereinsnamen; Editor ermöglicht Anpassung und Nutzung von Fan-Datenbanken

Steuerung
Extrem übersichtlich, einfach zu durchschauen, schnell zu bedienen, ideal für Einsteiger und Fans leichter Feierabend-Unterhaltung



Textmodus
Emotionslose Spielbeschreibungen, die sich rasch wiederholen; wenige Zusatz-Infos; Geschwindigkeit derzeit nicht regulierbar



3D-Modus
Katastrophaler Spielaufbau; kein Kommentar; viele logische und technische Bugs; wenig Stadionflair; Publikum reagiert kaum aufs Spiel.

Stadionausbau
3D-Stadionausbau mit vielen einstellbaren Parametern; kein Stadion-Neubau möglich; stark eingeschränkter Bauplatz für Parkplätze etc.



Zeitung
Wochen- und Monats-Zeitung plus Saisonheft mit Schlagzeilen (lassen sich nicht anklicken); Statistik-Recycling plus Rück- und Ausblicken



Besonderheiten
Editor für Standardsituationen, Ereignisse in 3D (Halbzeitansprachen etc.), Quiz, Interview; Hilfe-System mit ausbaufähigen Tooltipps



FUSSBALLMANAGER 2003

Original-lizenzierte Ligen (Deutschland, England, Frankreich etc.), Original-Spieler-/Vereinsnamen, „echte" Wappen, Trikots und Sponsoren



Umfangreiches Hauptmenü oder Büro; viele Untermenüs; fast unüberschaubare Options-Vielfalt, **Anstoß**-/**FM**-Vorkenntnisse von Vorteil.



Enorme Vielfalt an Textbausteinen, hochspannend und übersichtlich; Geschwindigkeit regulierbar; diverse Eingreif-Möglichkeiten ins laufende Spiel.



FIFA-Grafik-Qualität, spektakuläre Präsentation; professionell kommentiert; diverse Eingreif-Möglichkeiten; aber: keine Umsetzung von Trainer-Anweisungen



3D-Stadioneditor mit schier unendlichen Einstellungsmöglichkeiten (Tribünen, Dach etc.); Stadion-Neubau; Bau von Geschäftsstellen, Pressezentren etc. in verschiedenen Ausbaustufen



Der **FM-2003**-„Kicker" bringt Interviews, Gerüchte und Analysen, berichtet über Skandale und Transfers; zeitungsähnliche Aufbereitung der Spieltage



Quiz; Interview, viele Spezialereignisse, Schwerpunkt auf Privatleben von Manager und Spielern mit enorm vielen Attributen; Vermarktung von Fan-Artikeln und Bandenwerbung; umfangreiches Hilfe-System



Bugs, Bugs, Bugs

Was muss das für eine Überraschung gewesen sein, als mancher **Anstoß** 4-Entwickler sein eigenes Spiel zum ersten Mal als Ganzes zu Gesicht bekommen hat – zu diesem Zeitpunkt waren die ersten produzierten Spiele beinahe schon zu den Händlern unterwegs. Aufgrund einer Fülle von technischen und spiellogischen Fehlern kann die Verkaufsversion von **Anstoß** 4 nur mit großer Leidensfähigkeit gespielt werden; die Beseitigung einer Reihe von Fehlern hat Ascaron in bewährter „Kundenservice"-Tradition mittlerweile erledigt. Trotz der beiden Patches 1.01 und 1.02 gibt es immer noch eine Reihe von Unzulänglichkeiten, die erst mit weiteren Updates korrigiert werden.

Mögliche Bugs in Version 1.00 beziehungsweise 1.01

- Reproduzierbare Abstürze in diversen Situationen (Spielstände werden dadurch unbrauchbar)
- Spielberichte sind entweder komplett leer oder lückenhaft. So werden etwa Fouls, gewonnene Zweikämpfe oder Kopfballduelle nicht ausgegeben.
- Falsch oder gar nicht berechnete Statistiken („Aluminium")
- Vielfältige Logik-Bugs: Anzahl der Tore übersteigt Zahl der Chancen, drei gelbe Karten für ein und denselben Spieler etc.
- Auslosungen in europäischen Pokalwettbewerben werden nicht angezeigt
- 3D-Szenen: Änderung der Kamera-Perspektive nicht möglich (erst nach Klick)
- 3D-Szenen: Name und Frischewerte werden nicht angezeigt (trotz Einstellung in den Optionen)
- Offensichtlich keine Einnahmen bei Freundschaftsspielen
- Zuschauerzahlen bleiben von Spiel zu Spiel konstant
- Etat für Jugendarbeit wird nicht in die Finanzplanung übernommen
- ... und viele weitere!

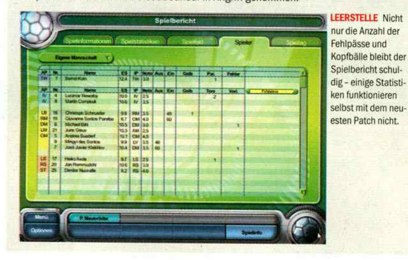
Neue Features im Patch 1.02

- Manuelle Vergabe von Rückennummern
- Neue Optionen im Textmodus (sofortige Einblendung der Vorkommnisse)
- Präsidentengespräch zum Ende der Saison (finanzielle/sportliche Ziele)

Zusätzliche Bugs in Patch 1.02

- Top-Mannschaften mit vielen internationalen Stars (Bayern, Dortmund, Leverkusen etc.) verlieren aufgrund zu viel aufgestellter EU-Ausländer grundsätzlich 0:3 und steigen i. d. R. schon nach der ersten Saison ab.
- Trainiert man selbst Dortmund, Bayern etc., stellt der Co-Trainer häufig zu viele EU-Ausländer auf.
- Verträge mit eigenen Spielern können nicht mehr verlängert werden – schon nach einer Saison ist oft der halbe Kader weg.
- Der Ball Pallino taucht nicht mehr auf.
- 3D-Szenen: Schiedsrichter zeigt „unsichtbare" Karten
- Im Manager-Menü können Januar und Februar als Geburtstag nicht eingestellt werden.

Der so genannte Szenenmodus ist seit dem Patch 1.01 aus Qualitätsgründen deaktiviert. Comeback: ungewiss. Achtung: Die Spielstände unterschiedlicher Versionen sind untereinander nicht kompatibel. Die dringend notwendigen Korrekturen an Text- und 3D-Modus (Performance, Logik, Sound-Kulisse, regulierbare Geschwindigkeit etc.) werden laut Ascaron erst ab Januar in Angriff genommen.



LEERSTELLE Nicht nur die Anzahl der Fehlpässe und Kopfbälle bleibt der Spielbericht schuldig – einige Statistiken funktionieren selbst mit dem neuesten Patch nicht.



WORLD WIDE WEG Nach anstrengenden englischen Wochen sollten Sie bei der Buchung des Trainingslagers nicht knausern.



GETÜRMT Aus dieser Entfernung sehen die 3D-Szenen gar nicht mal so schlecht aus. Nur mit einem Trick lassen sich die Perspektiven verändern.



PRAKTISCH Hat man zwei in etwa gleich gute Kandidaten fürs Tor im Team, ist die Funktion „Spielervergleich" ausgesprochen nützlich.

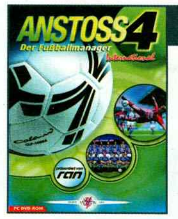
überhaupt erst nach einem Mausklick aufs Spielfeld umschalten kann, erfährt der Spieler beiläufig im Ascaron-Forum. Erst gar keine Chance aufs Maßstäbe-Setzen erhält der Sound: Die Partien sind unkommentiert, die konstant hibbeligen Zuschauer scheinen unter Drogen zu stehen und schwenken sinnfreie Pappkartons. Obwohl **Anstoß 4** ausschließlich auf DVD erscheint, hat keine einzige Zeile Sprachausgabe Platz auf dem Datenträger gefunden.

Gut, wer braucht schon 3D-Szenen? Also auf in den Textmodus. War bei **Anstoß 3** ja super. Auch in **Anstoß 4** werden entscheidende Spielszenen beschrieben – so wie man's aus dem Radio kennt. So weit die Theorie. Die Praxis: „Ballbesitz für J. Lukmann im rechten Mittelfeld ... Weiterleitung zum im Strafraum stehenden A. du Oliveiro ... Dieser nimmt den Ball in aller Ruhe an ..." – schon nach wenigen Minuten wiederholen sich die ersten Passagen. Anders als im Vorgänger hat man keinen Einfluss auf Textgeschwindigkeit, -häufigkeit, -länge und Spielgeschwindigkeit; auch der neueste Patch 1.03 bietet hier – anders als angekündigt – keine Linderung. Noch dazu wurde bis zur aktuellen Versionsnummer der Verein des jeweiligen Spielers nicht gemeldet, was zu lustigen Quizspielen einlud („Wer ist eigentlich dieser Bolatsch?!"); am unteren Bildschirmrand ruckelt nach wie vor eine Ticker-Einblendung mit (veralteten) Ergebnissen aus anderen Stadien entlang.

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel – und der Manager trotzdem nicht schlauer. Denn abgesehen vom Trainingsbericht bekommt man kaum Feedback über den Erfolg seiner Einstellungen: Nicht nur die Gründe



PREISWERT + KOMPETENT
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.
expert
Industrie Gigant 2 AddOn
(USK o.A.)
Wirtschaft ist ein Spiel ... in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft!
Die erfolgreiche Wirtschaftssimulation Industrie Gigant 2 nimmt mit dem AddOn 1980-2020 die Zukunft ins Visier!
29.-€
INDUSTRIE GIGANT II
1980 - 2020
ADDON
Herr der Ringe
Die Gefährten (USK 12)
Spiele die größte Geschichte, die jemals geschrieben wurde!
PC CD-ROM
DER HERR DER RINGE
DIE GEFÄHRTEN
OFFIZIELLES SPIEL
44.-€
PC CD-ROM
Post Mortem
Post Mortem
(USK 16)
In diesem Thriller ist nichts wie es scheint! Geheimnisvolle Mörder, Vortäuschungen, Verrat, Erpressung ...
JE
39.-€
Ring 2 (USK 6)
Mit diesem Spiel wird die Saga von Siegfried erlebbar: Seinen Sieg über die Riesen, seinen Kampf gegen die Mächte, seine Liebe zu einer Walküre und auch, wie durch seinen Sturz die Götterdämmerung begann!
RING II
WAR AND PEACE
1796-1815
New games new fun!
39.-€
War & Peace (USK 12)
Werde allmächtiger Herrscher einer ganzen Nation und sichere Dir den Eintrag in die Geschichtsbücher des 19. Jahrhunderts!
Wichtiger Hinweis:
Sollte Ihr örtlicher expert-Händler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er ihn schnellstmöglich beschaffen. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 150 Ligen aus aller Welt
- Ereignisse (Halbzeitansprachen etc.) in 3D
- Komplett neue Benutzeroberfläche
- Editor inklusive
- Keine Sprachausgabe
- Wochen-/Monats-Zeitung
- 3D-Spielszenen oder Textmodus
- Jede Menge Bugs

Zahlen & Fakten

Genre:	Wirtschaftssimulation
Vergleichbare Spiele:	Anstoß 3, FM 2003, Kicker Fußballmanager
Entwickler:	Ascaron
Vom gleichen Entwickler:	Anstoß 3, Port Royale, Patrizier 2
Publisher:	Ascaron
Adresse des Publishers:	Dieselstraße 66, 33334 Gütersloh
Telefon des Publishers:	05241-96690
Offizielle Website:	www.anstoss4.com
Website des Publishers:	www.ascaron.com
Website des Entwicklers:	www.ascaron.com
Beste Fansite:	www.anstossfreak.de
Telefon-Hotline (Kosten):	05241-96690 (übliche Telefongebühren, Montag bis Freitag, 14 bis 17 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	1 DVD, kompaktes Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	V 1.00: eine Stunde/V 1.01: fünf Stunden/V 1.02: eine Stunde

Im Wettbewerb

	Anstoß 3	Fußballmanager 2003	Anstoß 4
GRAFIK	**60**	**84**	**72**
Detailreichtum Spielwelt	54	80	48
Detailreichtum Objekte	52	82	53
Vielfalt der Spielwelt	73	70	58
Animation der Objekte	72	88	61
Effekte	56	80	47
SOUND	**66**	**60**	**41**
Musik	70	30	44
Soundeffekte	58	70	21
Stimmen/Kommentar	74	74	-
STEUERUNG	**66**	**76**	**80**
Bedienungskomfort/Navigation	62	77	80
Präzision der Steuerung	90	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	61	70	82
ATMOSPHÄRE	**81**	**82**	**50**
Spannung/Überraschungen	83	80	52
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	70	85	54
Story/Dialoge/Kommentare	79	80	33
Inszenierung	64	70	44
SPIELDESIGN	**64**	**70**	**44**
Komplexität/Spieltiefe	88	90	80
Einsteigerfreundlichkeit	69	75	85
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	86	86	83
Verhalten der Computergegner	71	79	65
Innovation	85	69	60
MEHRSPIELERMODUS	**85**	**69**	**60**
Abwechslung der Spielmodi	65	60	65
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	60	48	60
Einstellungsmöglichkeiten	75	75	75
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 03/00 **73**	PCG 01/03 **86**	PCG 02/03 **51**

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele · Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Gut aufgeteilte, übersichtliche Menüs
- ⊕ 3D-Darstellung von Ereignissen
- ⊖ Technisch veraltete, unlogische 3D-Spielszenen
- ⊖ Hässliche 3D-Charaktere
- ⊖ Störendes Ruckeln (3D-/Text-Modus)

Sound
- ⊕ Musikuntermalung stört nicht
- ⊖ Keinerlei Sprachausgabe
- ⊖ Zu geringe Titel-Auswahl
- ⊖ Dünne Soundeffekte
- ⊖ Einheitliche Lautstärke für Effekte und Musik

Steuerung
- ⊕ Einfache, logische Menü-Struktur
- ⊕ Weitgehender Verzicht auf Icons
- ⊖ Steril wirkendes Menü-Design

Atmosphäre
- ⊕ Interviews, Quiz, Halbzeitansprachen
- ⊖ Keine Original-Lizenz
- ⊖ Kein Kommentar
- ⊖ Keine situationsbezogenen Soundeffekte
- ⊖ Keine Belohnungen
- ⊖ Grottenlangweiliger Textmodus

Spieldesign
- ⊕ Umfangreiche Wirtschaftssimulation
- ⊕ Für Einsteiger gut geeignet
- ⊖ Geringere Spieltiefe als Vorgänger
- ⊖ Tiefgreifende logische und technische Fehler

Mehrspielermodus
- ⊕ Gewohnt lustige Manager-Runden mit Freunden
- ⊖ Kein Netzwerk-Modus
- ⊖ Absturzanfällig

Motivationskurve





1 Managerpunkte, Name, Porträt, Wunschverein: Der Einstieg ist fußballmanagerkonform.



2 Toll: die einfache Bedienung. Weniger toll: der öde und meist ereignislose Wochendurchlauf.



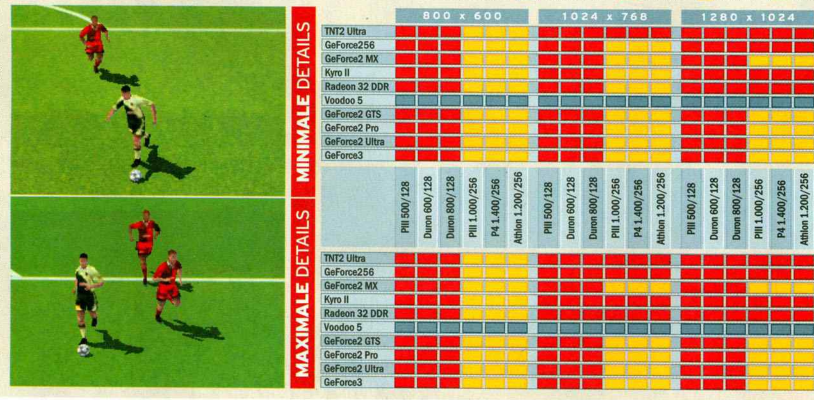
3 Meine Güte, was für haarsträubende Spielszenen! Mit Fußball hat die Übertragung nur bedingt zu tun.



4 Sieg im Europapokal! Belohnung? Fehlanzeige. Neben den Bugs ein echter Motivationskiller.

Leistungs-Check

Die 3D-Simulationen von Anstoss 4 erfordern überraschend starke Systeme. Sowohl CPU, als auch Grafikkarte werden dabei stark beansprucht. Sollten Sie daher über einen etwas betagten Computer besitzen, empfehlen wir Ihnen die Auflösung 800x600 zu verwenden und die Farbtiefe auf 16-Bit zu reduzieren. Das hat allerdings den Nachteil, dass die Trikots nicht korrekt dargestellt werden können und andere weniger gewichtige Grafikfehler auftreten. Achtung: Die Version 1.02 funktioniert nicht mit AMD-Prozessoren!



für Auf- und Abwertungen bleiben im Dunkeln, auch Fanclub-Treffen, Autogrammstunden, Halbzeit-Ansprachen, Trainingslager, Interviews oder Einzelgespräche bleiben ohne Fazit. Offensichtlichste Bugs verschlimmern das Informations-Vakuum: In den Spielberichten werden weder gewonnene Kopfballduelle noch Zweikämpfe, Fouls, Flanken oder Fehlpässe angezeigt. Ereignisse wie Karten, Verletzungen oder Tore werden vereinzelt nicht richtig verbucht, so dass es zu fast schon absurden Widersprüchen zwischen Spieldarstellung und Spielbericht kommt (Beispiel: gelb-rote Karte ohne vorheriges Gelb). Problem: Wem oder was glauben?

Bitter für alle wackeren Fans, die sich eine Weiterentwicklung ihres geliebten **Anstoß 3** erhofft hatten: Viele lieb gewonnene Details wurden wegrationalisiert. Schwarze Kassen gibt es ebenso wenig wie die Vermarktung von Werbebanden und Fanartikeln, Börsengänge oder das **Sim City**-artige Ausbauen des Vereinsgeländes. Während beim **Fußballmanager 2003** der Manager-Level oder Stadionneubauten die Langzeitmotivation sicherstellen, eifern **Anstoß 4**-Toptrainer jetzt einem Flug ins All für mehrere Millionen Euro Spielgeld entgegen; für die Meisterschaft oder einen Pokalsieg gibt's noch nicht mal ein „Herzlichen Glückwunsch!" – geschweige denn ein Belohnungs-Filmchen. In einem Punkt müssen sich **Anstoß**-Kenner jedoch nicht umstellen: Mangels Lizenz mussten Wappen sowie Vereins- und Spielernamen verfremdet werden. Mit dem mitgelieferten, gewohnt umfangreichen Editor lassen sich die Daten nachträglich leicht korrigieren. Wer diesen nicht unerheblichen Aufwand scheut, hält im Internet Ausschau nach voreditierten Datensätzen, die fleißige Kicker-Jahrbuch-Abtipper bereits erstellt haben – was wir aus rechtlichen Gründen leider weder auf den Heft-Datenträgern noch auf der PC-Games-Website anbieten dürfen. Das regelmäßige Ansurfen von www.pcgames.de lohnt sich dennoch – dort halten wir Sie über den aktuellen Patch-Status minutenaktuell auf dem Laufenden. PETRA MAUERÖDER

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Dem Designer der A4-Steuerung klopfe ich auf die Schulter, der Ascaron-QA auf die Finger.

Ist das wirklich schon neun Jahre her, dass ich mir mit **Anstoß 1** die Nächte um die Ohren geschlagen habe? Oder vor fünf Jahren mit **Anstoß 2**? Und 2000 schließlich **Anstoß 3**, das mich für die lange Lernphase mit ungeschlagener Langzeitmotivation entschädigte. Sie können sich vorstellen, dass ich mich wie ein kleines Kind auf **Anstoß 4** gefreut habe. Doch anstelle einer „DANKE! DANKE! DANKE!"-E-Mail habe ich dann erstmal Bug-Reports an Ascaron geschickt – und mitgelitten. Mein Rat an alle geplagten **Anstoß**-Fans: erst dann zuschlagen, wenn **Anstoß 4** wirklich rund läuft. So lange spiele ich lieber den **Fußballmanager 2003**, der mich für die lange Lernphase mit ungeschlagener ... aber das hatten wir ja schon mal. Selbst wenn ich mir vorstelle, dass irgendwann alle Bugs draußen sind, ist aus „meinem" **Anstoß** ein ganz gewöhnlicher Fußballmanager ohne echte Innovationen geworden.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

Das Anstoß-Feeling ist nicht weg – es ist nur woanders ...

Die Programmfehler wird der Hersteller über kurz oder lang in den Griff bekommen – wie schon bei **Anstoß 3** oder **Port Royale**. Dann wird **Anstoß 4** bestimmt/vermutlich/hoffentlich zu einem ordentlichen Fußballmanager für Einsteiger und Schnellspieler, die vor einem Feature-Monster wie dem **Fußballmanager 2003** kapitulieren. Doch das Prädikat „Anstoß" verdient **Anstoß 4** schon jetzt nicht mehr: Beim Textmodus – früher ein echtes Highlight – schlafen einem jetzt die Füße ein und der Wochenablauf ist nur noch zum Zeittotschlagen da. Sogar das Selbst-auf-die-Schippe-nehmen, das die **Anstoß**-Serie von Anfang an ausgezeichnet hat (unvergessen die Sprüche des Beckenbauer-Imitators), blitzt fast gar nicht mehr auf. Nur das grundsympathische Maskottchen Pallino stapft unverdrossen über den Bildschirm. Alle guten Ideen haben die Ex-**Anstoß**-Macher offenbar zu Electronic Arts mitgenommen. Auch die treuen **Anstoß**-Fans, die nicht unserer dringenden Finger-weg-Empfehlung gefolgt sind (und womöglich auf Jubel-Wertungen reingefallen sind), dürften mittlerweile ziemlich mitgenommen sein: inkompatible Spielstände, Abstürze, Bugs, Durchhalteparolen.





The Gladiators



HUBSCHRABBSCHRABB Die starken Chopper schaffen auch verschanzte Gegner.

UNÜBERSICHTLICH Die höchste Zoomstufe taugt nicht sehr gut zum Spielen, weil nahezu alle Einheiten von Lichteffekten verdeckt werden.

BEEINDRUCKEND In den Zwischensequenzen ist nur die Frisur wirklich überragend.

In diesem Spiel kann jeder so gut wie Russell Crowe sein - es erwartet Sie pure Hau-drauf-Action.

Brot und Spiele ist ein ganz hervorragendes Prinzip, um den Mob zu regieren – nicht nur im antiken Rom, sondern auch auf dem Planeten Myridion. Der ehemalige Gefangene Greg Callahan fungiert bei einem wissenschaftlichen Experiment als Laborratte. Das geht natürlich schief – der Gute wird in ein schwarzes Loch gesaugt und befindet sich kurz danach eben auf Myridion. Dort wird er gezwungen, als Gladiator gegen die Erzschurken Maximix und Fargass anzutreten. Genauso simpel wie die Story ist auch der Spielverlauf: Von Beginn an haben Sie ein kleines Kontingent Einheiten, mit dem Sie sich den Weg durch die unterschiedlichen Arenen bahnen. Auf Ihrem Trip sammeln Sie Power-ups (unter anderem Heilung, stärkere Waffen) und so genannte Joker ein. Letztere stellen die einzige Ressource dar und lassen sich an bestimmten Punkten (Spawnzonen) der Karte zum Einheitenkauf verwenden. Da jegliches Basismanagement wegfällt, ist die Suche nach überlegenen Positionen (Türme, Anhöhen) der einzig taktische Aspekt des Spiels. Auch nicht gerade förderlich für die Spieltiefe und Atmosphäre sind die grausigen Zwischensequenzen: Kaum animierte Charaktere schaffen es, dumpfe Dialoge ohne Lippenbewegungen zu führen. Schade, da die Grafik im Spiel selbst mit ordentlichen Animationen und Lichteffekten recht gut gelungen ist.

JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL THE GLADIATORS

ENTWICKLER Arxel Tribe
ANBIETER Bigben Interactive
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 17. Januar 2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 16, Internet: 16, 1 Sp./Packung

63

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Kurzweiliges Spielprinzip
- + Effektvolle Grafik
- + Einfacher Einstieg
- – Einfallslose Story
- – Kein taktischer Tiefgang

Kategorie	Wertung
GRAFIK	71%
SOUND	54%
STEUERUNG	67%
ATMOSPHÄRE	34%
SPIELDESIGN	61%
MEHRSPIELER	65%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **Z: STEEL SOLDIERS** oder **C & C: ALARMSTUFE ROT** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Sie werden pausenlos mit Kanonenfutter auf Trab gehalten, da bleibt zum Nachdenken keine Zeit.

Gladiators hat nicht mal einen Hauch von Tiefgang. Die Story kann man getrost vernachlässigen und die zahlreichen Zwischensequenzen (vor und nach jeder Mission) sollte man besser überspringen. Die strategischen Möglichkeiten sind sehr knapp und es reicht im Grunde, sich stets auf höhere Positionen zu begeben und möglichst viele schlagkräftige Einheiten zu produzieren. Jeder einzelne Einsatz läuft gleich ab – Unterschiede lassen sich nur bei der Landschaftsoptik ausmachen. Wenn Sie jedoch turbulente Echtzeit-Strategie à la **Z** (sprich: ohne komplexes Ressourcen- und Basismanagement) mögen, werden Sie durchaus eine Zeit lang über die etlichen Defizite hinweggetäuscht. Wie? Ganz einfach: Sie werden pausenlos mit Kanonenfutter auf Trab gehalten, da bleibt zum Nachdenken über die Kritikpunkte während des Geschehens keine Zeit, dazu kommt man erst nach dem eigentlichen Spiel.

TOP 10

N = Neu im Programm!

Arbeitsspeicher und CPUs ... Preise auf Anfrage!

Grafikkarten

		€
VHS	**ASUS** V8420TD GF4 TI4200 DDR 64MB	159.00
VHT	**ASUS** V8420TD GF4 TI4200 DDR 128MB	199.00
VOI	**ASUS** V8440TD GF4 TI4400 DDR 128MB	236.00
TOP		
VOJ	**ASUS** V8440DVI GF4 TI4400 DDR 128MB	**229.00**
VOL	**ASUS** V8460UltraDVI GF4 TI4600 DDR 128MB	299.00
VJV	**ASUS** V9180Magic/T GF4 MX 8X DDR 64MB	102.00
VKV	**ASUS** V9180TD GF4 MX440/8X DDR 64MB	123.00
VVV	**ASUS** V9180TD GF4 MX440/8X DDR 128MB	148.00
VZV	**ASUS** V9280TD GF4 TI4200/8X DDR 64MB	199.00
VAW	**ASUS** V9280TD GF4 TI4200/8X DDR 128MB	222.00
V1T	**ATI** Radeon 7000 DVI/TVO Sapphire 32MB	45.00
VIO	**ATI** Radeon 8500-275 DVI/TVO Sapphire 64MB	105.00
VIB	**ATI** Radeon 9000 Sapphire 64MB	76.00
VIT	**ATI** Radeon 9000 ViVo Sapphire 64MB	88.00
VHZ	**ATI** Radeon 9000 Pro Sapphire 64MB	104.00
VVV	**ATI** Radeon 9500 Pro Sapphire 128MB	219.00
VIE	**ATI** Radeon 9700 DVI Sapphire 128MB	299.00
VIF	**ATI** Radeon 9700 Pro DVI Sapphire 128MB	419.00
VSV	**ELSA** Gladiac 9700Pro 128MB retail	449.00
VTV	**ELSA** Winner 7500 64MB retail	75.00
VHO	**Gainward** GF4 PP-MX600 TV 128MB	91.50
V2Z	**Gainward** GF4 PPPro450 TV 64MB	73.50
VBW	**Gainward** GF4 Ultra650-8X XP GS 128MB ret.	249.00
VZ7	**Hercules** Prophet FDX 8500LE TV 64MB ret.	94.00
VIN	**Hercules** Prophet FDX 9700Pro 128MB bulk	419.00
VHM	**MSI** MS-8870 GF4 TI4200 TD 64MB	155.00
V3Y	**MSI** MS-8872 GF4 TI4600 VTD 128MB	333.00
VIQ	**Procardex** GF2 MX-400Lite TV 64MB	59.00

DVD

		€
CZC	**Philips** DVDRW228R DVD+RW/+R retail	325.00
CZH	**Traxdata** DVD+RW/+R retail	355.00
CW3	**Mustek** V56s DVD-Player silber Standalone	107.00
C5A	**Mustek** V56L 2CH DVD-Player silber Standal.	107.00
CZE	**Mustek** 600RZ DVD-Player 120W Standalone	199.00
TOP		
CZD	**Mustek** 600RZ DVD-Player 180W Standal.	**214.00**
C0A	**Yukai** V56s DVD-Player ohne Display black	99.00
C8A	**ASUS** SDD-0824 SLIM DVDROM 8*/16* retail	89.00
C9A	**ASUS** DVD-E616 DVDROM 16*/48* retail	55.00
C05	**Pioneer** DVD-106S Slot-inDVDROM 16*/40*	59.00
CP5	**LG** D 8161B DVDROM 16*/48* bulk	49.00
CW0	**LG** D 8161B DVDROM 16*/48* retail	54.00
CQ8	**Lite-On** LTD-163-01V DVDROM 16*/48* bulk	51.00
C7B	**Toshiba** SDM-1712 DVDROM 16*/48* bulk	55.00

CD-Writer

		€
C6A	**CR485ETE** 48*/12*/48* retail	79.00
C0C	**CR485ETE** 48*/12*/48* bulk	77.00
C4A	**Cyberdrive** CW078D 40*/16*/48* retail	63.00
TOP		
CZG	**Cyberdrive** CW088D 48*/16*/48* retail	**72.50**
CZQ	**Iomega** 48*/24*/48* USB extern Kit	184.00
CZB	**LG** C4320BB 32*/10*/40*/16* Combo	103.00
CZ8	**LG** W8480B/B 48*/16*/40* bulk	78.00
CZ9	**LG** W8480B/R 48*/16*/40* retail	79.00
C9B	**Lite-On** 40*/10*/40* USB extern Kit	143.00
C8B	**Lite-On** 48*/12*/48* bulk	67.00
C2A	**Lite-On** 52*/24*/52* Kit	82.00
CZ4	**Lite-On** Deluxe 48*/12*/48* retail	71.00
CZV	**MSI** MS-8348 A002 48*/16*/48* Kit	67.00
C1C	**Philips** DV3210K 32*/10*/40*/12* bulk	89.00
C1A	**Philips** RWDV3210K 32*/10*/40*/12*	99.00
CZO	**Philips** PBRW4816G 48*/16*/48* bulk	68.00
CZK	**Plextor** 48*/24*/48* black retail	112.00
CZJ	**Plextor** PXW-4824TA 48*/24*/48* bulk	113.00
C4B	**Traxdata** 48*/24*/48* Kit	81.00

Mainboards Sockel A/462

		€
B6P	**Abit** AT7 MAX 462	159.00
BGZ	**Abit** AT7 MAX2 462	192.00
BVA	**Abit** AT7 MAX2/XP 462	234.00
BH7	**Abit** KD7-400 462	112.00
BJZ	**Abit** KD7R-400 462	126.00
B7S	**ASUS** A7M266-D DDR 462	239.00
TOP		
BVB	**ASUS** A7N8X/Deluxe/Gold 462	**169.00**
BPZ	**ASUS** A7S333 WOR/PA 462	83.00
B70	**ASUS** A7V266-C/WA 462	86.50
B6X	**ASUS** A7V8X/LAN/PA 462	126.00
B5X	**ASUS** A7V8X/LAN/SATA/PA/Firewire 462	152.00
BY8	**Elite (ECS)** K7S5A 462	61.00
B1F	**Elite (ECS)** K7S5A Lan 462	66.00
BK6	**Elite (ECS)** K7S6A 462	65.00
B9J	**Elite (ECS)** K7SEM M-ATX 462	59.00
BVC	**Elite (ECS)** L7VTA 1.0 Lan 462	86.00
B7Z	**EPoX** EP-8K3AE DDR 462	97.50
B1W	**EPoX** EP-8K5A2+ DDR 462	126.00
B3Z	**EPoX** EP-8K5A3+ DDR 462	129.00
BTW	**EPoX** EP-8K9A2 DDR 462	118.00
BVI	**EPoX** EP-8K9A2+ DDR 462	145.00
TOP		
BWJ	**EPoX** EP-8RDA+ DDR 462	**134.00**
BYZ	**Gigabyte** GA-7VAX DDR 462	105.00
B9E	**Gigabyte** GA-7ZX-E 462	66.00
B2F	**MSI** 6330 K7T Turbo-2 462	79.50
B6V	**MSI** 6380 KT3 Ultra2 DDR 462	93.00
B5V	**MSI** 6380 KT3 Ultra2-R DDR 462	107.00
B5Z	**MSI** 6590 KT4 Ultra DDR 462	107.00
BVK	**MSI** 6590 KT4 Ultra-FISR 462	165.00
BVL	**MSI** 6590 KT4 Ultra-SR DDR 462	127.00
BAV	**MSI** 6593 KT3 Ultra2-C DDR 462	88.00
BVO	**Shuttle** AK32 A SD+DDR 462	67.00

Mainboards Sockel 478

		€
BGV	**Abit** BE7-Raid 478 SATX	149.00
BUZ	**Abit** IT7 MAX2/XP 478 SATX	249.00
BFZ	**Abit** IT7 Max2 P4 478	204.00
B5W	**Abit** SR7-8X P4 478 SATX	109.00
B5J	**ASUS** P4B266USB1/PA P4 478 SATX	108.00

Der Computerhardware-Versand

www.FortKnox.de

COMPUTER GMBH
Rotter Bruch 26b, 52068 Aachen

ServiceShopping für Preisbewußte

BESTELLTELEFON: 0800-3678566 • **BESTELLFAX: 0800-3678329**
Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr — 24 Stunden täglich

E-MAIL: info@fortknox.de

SERVICE TELEFON: 01802-3678566 (0,06 €/Anruf) • **E-MAIL: service@fortknox.de**

Mainboards Sockel 478 / Fortsetzung

		€
B5Q	**ASUS** P4B533-E/Lan/F/R 478 SATX	179.00
B9Z	**ASUS** P4PE P4 478 SATX	195.00
BXZ	**ASUS** P4PE/L/F/SATA/GD 478 SATX	191.00
BIV	**Elite (ECS)** L4S8A2 1.0 478 SATX	91.00
B1R	**Elite (ECS)** P4IBASD 478 SATX	77.00
BRV	**Elite (ECS)** P4VXAD+ 1.0 478	66.00
B3S	**EPoX** EP-4G4A+ 845 478 SATX	147.00
BVG	**EPoX** EP-4GEA 845GE 478 SATX	137.00
BVH	**EPoX** EP-4GEA+ 845GE 478 SATX	185.00
BVE	**EPoX** EP-4PEA 845PE 478 SATX	134.00
BVF	**EPoX** EP-4PEA+ 845PE 478 SATX	169.00
BVD	**EPoX** EP-4PEAE 845PE 478 SATX	123.00
BLV	**EPoX** EP-4SDA5+ 845 478 SATX	144.00
BTX	**EPoX** EP-4T4A+ 478 SATX	179.00
BKZ	**Gigabyte** GA-8ID533 P4 478	87.00
BDV	**Gigabyte** GA-8PE667PRO 478 SATX	135.00
BVJ	**Gigabyte** GA-8ST667-L 478 SATX	93.00
B6Z	**MSI** 6398 845E Max 533 478SATX	101.00
B4V	**MSI** 6398 845E Max2-LR533 478	125.00
B7R	**MSI** 6547 845E Max2-BLR533 478	149.00
BVM	**MSI** 6580 845 GE Max-L 478 SATX	127.00
BNV	**MSI** 6580 845PE Max-L 533 478	119.00
BQZ	**MSI** 9120 845 Master-LR Work	209.00
B9W	**Shuttle** PC-SS51 P4 478 F-ATX	349.00

Festplatten

		€
F6I	**Excelstore** 30.0GB / ES3230	82.00
F6L	**Excelstore** 40.0GB / ESJ240	94.00
F0N	**IBM** 20.0GB / IC35L020-AV-VN	76.50
F0F	**IBM** 40.0GB / IC35L040-AV-VN	99.00
TOP		
F4U	**IBM** 60.0GB / IC35L060AV-V2	**109.00**
F7F	**IBM** 80.0GB / IC35L080-AV-VA	124.00
F5U	**IBM** 120.0GB / IC35L120AV-V2	191.00
F6U	**IBM** 180.0GB / IC35L180AV-V2	344.00
F1N	**Maxtor** 30.0GB Apollo / 6E030L0	77.00
F8M	**Maxtor** 30.0GB Fireball 3 / 2F030J0	73.00
F6N	**Maxtor** 40.0GB Apollo / 6E040L0	102.00
F9M	**Maxtor** 40.0GB Fireball 3 / 2F040J0	93.00
F7N	**Maxtor** 60.0GB Calypso / 6Y060L0	101.00
F40	**Maxtor** 60.0GB Falcon / 4R060J0	97.00
F7U	**Maxtor** 60.0GB Falcon / 4R060L0	99.00
F8N	**Maxtor** 80.0GB Calypso / 6Y080L0	124.00
F9N	**Maxtor** 120.0GB Calypso / 6Y120L0	175.00
F0W	**Maxtor** 160.0GB Calypso / 6Y160P0	306.00
F8U	**Maxtor** 200.0GB Falcon / 6Y200P0	379.00
F3P	**Seagate** 40.0GB Barracuda IV / ST340016A	99.00
F3Q	**Seagate** 40.8GB U6 / ST340810A	97.00
F3S	**Seagate** 60.0GB Barracuda IV / ST360021A	113.00
F3U	**Seagate** 80.0GB Barracuda IV / ST380021A	131.00
FX5	**WD** 20.0GB / WD200BB Caviar	80.50
FX8	**WD** 40.0GB / WD400BB Caviar	108.00
F9F	**WD** 40.0GB / WD400EB Protégé	95.00
F2U	**WD** 80.0GB / WD800BB Caviar	129.00
F7I	**WD** 100.0GB / WD1000JB Caviar retail	226.00
F5G	**WD** 120.0GB / WD1200BB Caviar	196.00
F4H	**WD** 120.0GB / WD1200JB Caviar	222.00
F1R	**WD** 180.0GB / WD1800BB Caviar	359.00
F1S	**WD** 180.0GB / WD1800JB Caviar	381.50
F1U	**WD** 200.0GB / WD2000BB Caviar	355.00
F1T	**WD** 200.0GB / WD2000JB Caviar	389.00

CRT-Monitore

		€
MP2	**Belinea** 17" 103026 70khz TCO99	139.90
MN1	**Belinea** 17" 103085 86khz TCO99	153.00
MS6	**Belinea** 17" 103095 86khz	161.00
MS7	**Belinea** 19" 106075 96khz	192.00
ML7	**EIZO** 17" T565 96khz TCO99	379.00
TOP		
MV7	**Hansol** 17" 730E 72khz TCO99	**134.00**
MV8	**Hansol** 17" 720ED 72khz TCO99	155.00
MW0	**Hansol** 17" 720D 96khz TCO99	159.00
MW1	**Hansol** 19" 920P 96khz TCO99	198.00
MW2	**Hansol** 19" 920D 96khz TCO99	244.00
MM3	**iiyama** 17" HM703UT 96khz TCO99	309.00
MN9	**iiyama** 19" LS902UT 96khz TCO99	242.00
MP1	**iiyama** 19" HM903DT 130khz TCO99	465.00
ML5	**Samsung** 15" Samtron 56E 55khz TCO95	127.00
ML3	**Samsung** 17" Samtron 76E 70khz TCO99	137.00
MK8	**Samsung** 19" Samtron 96B 85khz TCO95	199.00
ML0	**Samsung** 19" Samtron 96P 96khz TCO99	222.00
MQ9	**Samsung** 21" Samtron 210P+115Khz TCO99	509.00

LCD-Monitore

		€
MR1	**Belinea** 15.0" LCD 101536 61khz	328.00
MR3	**Belinea** 15.0" LCD 101537 61khz silber	328.00
MR5	**Belinea** 15.0" LCD 101555 61khz	329.00
MR2	**Belinea** 17.0" LCD 101715 81khz	505.00
MQ0	**Belinea** 17.4" LCD 101740 80khz	689.00
MV3	**Belinea** 17.4" LCD 101741 80khz silber	679.00
MM0	**EIZO** 15.0" LCD-TFT L365	575.00
MW4	**Hansol** 15.1" LCD H521 ivory TCO99	339.00

LCD-Monitore / Fortsetzung

		€
MW3	**Hansol** 15.1" LCD H521 silber/schwarz	369.00
MW7	**Hansol** 17.0" LCD H711 ivory TCO99	529.00
MW8	**Hansol** 17.0" LCD H711 silber/schwarz	519.00
MW9	**Hansol** 17.0" LCD 700FS silber/schwarz	639.00
MQ8	**Hercules** 17" Prophetview 920 DVI blau	719.00
MS5	**iiyama** 15.0" BX3814UT TCO99	344.00
MV0	**neovo** 15" TFT X-215	579.00
MT5	**neovo** 17" TFT F-17 schwarz	569.00
MV1	**neovo** 17.4" TFT X-174	909.00
MN0	**Samsung** 15" Samtron 51S	349.00
MO3	**Samsung** 15" Samtron 51S silber	355.00
MM2	**Samsung** 17" Samtron 71S	535.00
L86	**ultron** 17.0" LCD UL-250plus silber TCO99	579.00

Gehäuse

		€
G68	**NN** ATX-Bigtower Seriell 300W PFC	59.00
G70	**NN** ATX-Desktop Seriell 350W PFC	42.00
TOP		
G66	**NN** ATX-Miditower Seriell 300W PFC	**48.00**
G94	**NN** ATX-Miditower (6001L) 300W PFC	42.00
G83	**CASETEK** CK172 Miditower PFC grau	77.00
G9C	**CASETEK** Tiny-Tower (Mini-ATX)	78.00
G87	**Chenbro** B6151 Miditower Mars 300W	63.00
G69	**Chenbro** A6831P Miditower 300W	77.00
G5B	**Chieftec** Dragon Bigtower 300W silber	133.00
G8B	**Chieftec** Dragon Miditower 300W blau	114.00
G9B	**Chieftec** Dragon Miditower 300W silber	114.00
G2A	**NOKIA-Design** Miditower 300W anthrazit	45.00
G3A	**NOKIA-Design** Midtower 300W beige	45.00
G19	**NN** Servergehäuse 400W PFC	124.00
G2D	**NN** Servergehäuse 400W schwarz	159.00
L72	**ultron** Miditower UG-30bw 300W blau/weiß	49.90
L73	**ultron** Miditower UG-30a 300W USB anthrazit	59.90
L74	**ultron** Miditower UG-30s 300W USB schwarz	59.90
L76	**ultron** Miditower UG-60s 300W USB schwarz	89.90
L75	**ultron** Miditower UG-60w 300W USB weiß	79.90
G1D	**ultron** Miditower UG-80s 300W USB	115.00
G99	**NN** Firewiregehäuse IEEE 1394 5,25"	99.00

Gehäusezubehör

		€
G3D	**Chieftec** Evolution EQ Dämm-Matten Bigtower	59.00
G5D	**Chieftec** Xblue Dämm-Matten Bigtower	52.00
G4D	**Chieftec** Evolution EQ Midiower	49.00
G6D	**Chieftec** Xblue Dämm-Matten Miditower	42.00
G1B	**NN** Evolution EQ Dämm-Matten-Set Bigtower	44.00
G0B	**NN** Evolution EQ Dämm-Matten-Set Miditower	34.00
G6A	**NN** Xblue Dämm-Matten-Set Bigtower	34.00
G5A	**NN** Xblue Dämm-Matten-Set Miditower	29.00
L71	**ultron** Netzteil UN-300PFC retail	34.90
G32	**NN** Netzteil 300W ATX PFC	22.00
G4A	**NN** Netzteil 350W ATX PFC	25.00
G76	**NN** Netzteil 430W ATX PFC	38.00
G86	**NN** Netzteil 550W ATX PFC	79.00
G7A	**Enermax** Netzteil 300W ATX Akt. PFC FM retail	59.00
G8A	**Enermax** Netzteil 300W ATX Akt. PFC FMA retail	65.00
G80	**Enermax** Netzteil 350W ATX Akt. PFC FM retail	75.00
G89	**Enermax** Netzteil 350W ATX Akt. PFC FMA retail	79.00
G5C	**Enermax** Netzteil 431W ATX Akt. PFC FCA	129.00
G9A	**Enermax** Netzteil 460W ATX Akt. PFC FM ret.	109.00
G98	**Enermax** Netzteil 460W ATX Akt. PFC FMA 2L	119.00

Drucker

		€
DH8	**Canon** BJC-55 MobilPrinter USB	349.00
D96	**Canon** BJC-5500 color A2	699.00
DW1	**Canon** i-320 (Herr der Ringe Edition)	89.00
DW2	**Canon** i-550	179.00
DX1	**Canon** N-1000	1099.00
DX2	**Canon** N-2000	1299.00
DU3	**Canon** S-200x (Herr der Ringe Edition)	79.00
TOP		
DP2	**Canon** S-750	**224.00**
DX4	**EPSON** Stylus C42UX plus	75.00
DU2	**EPSON** Stylus C62	89.00
DX5	**EPSON** Stylus C82	155.00
SV7	**HP** Deskjet 5550C	159.00
SV1	**Lexmark** Z35	65.00
DR9	**Brother** HL-1440	289.00
DK4	**Canon** LBP-810	259.00
DJ8	**HP** Laserjet 1200	395.00
DT5	**Brother** MFC-9160	529.00
DW9	**Canon** Smartbase MPC 200	269.00
SN9	**Canon** Smartbase MPC 600F	435.00
DD5	**HP** Officejet G85	429.00
DW3	**HP** PSC 2210	366.00
DU8	**Lexmark** X125 All-In-One Color Office Center	205.00
DX3	**Lexmark** X85 All-In-One Print Center	175.00

Mix (aus über weiteren 10.000 Produkten)

		€
CH9	**Lite-On** LTN-526D CD-ROM 52* retail	29.90
CZX	**MSI** MS-8152 CD-ROM 52* retail	26.00
L53	**ultron** 120W Quintius Aktivboxen retail	9.90
PW9	**CoolerMaster** Silent CPK SOA, XP2100+	22.00

Mix / Fortsetzung (aus über weiteren 10.000 Produkten)

		€
P5A	**Spire** A STARS-700 Wärmeleitpaste silber	5.90
SK6	**Mustek** MDC-3000Camera USB	169.00
SL5	**Apacer** CompactFlash Card 128MB 10 J.H. G.	55.00
SQ6	**Reader Univer.** SM/CF/MM/SD/MD/MS USB	44.00
L13	**Teac** Diskettenlaufwerk 3.5" 1.44MB	9.99
NB5	**NN** Switch 8*RJ45	39.00
H99	**AVM** Fritz-Card PCI 2.0 ISDN-Karte	65.50
H69	**NN** Modem Intern V.90 retail	15.00
J16	**Logitech** Pilot Plus S48 Wheel Maus PS/2	9.90
NC9	**Edimax** PCI EN9130TX Netzwerkkarte 100MBit	9.90
YS4	**Geha** CANON BJC4xxx/2xxxfa BCI21C Patrone	4.90
ND1	**Edimax** Router DSL & Cable + 4x Switch	69.00
P6A	**Mustek** ScanExpress A3 USB	166.00
TOP		
SX8	**Canon** CanoScan 800F USB	**294.00**
A3E	**Wavemaster** 3084 Surroundsystem 800W 4.1	36.00
A9B	**ultron** Surroundsystem 650W Ultron 5.1	69.90
A9E	**Creative** Inspire 5300 Surroundsystem 5.1	135.00
T25	**Cherry** G83-6105 Tastatur W95 PS/2	15.90

SPEZIAL

Nur **4,90 €** Versandkosten pro Lieferung plus Nachnahme **bei Online-Bestellungen!** Alle Bestellungen **ab** einem Warenbestellwert von **199,- €** versandfrei!

N E U !

Durch Vorkassen-Online-Bestellungen **ab 49,- €** die Nachnahme einsparen!

AB SOFORT!

1. Erweiterte Artikelbeschreibungen zu jedem Produkt!
2. Vorkassenzahlungen zu Sonderkonditionen möglich!

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. € 7,50 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme.
Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.
Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

Preis-/Verfügbarkeitsstand 09.12.2002

Quick-Shop: www.fortknox.de



Der Schatzplanet



FORTSETZUNG Die PC-Version von Der Schatzplanet spielt nach den Ereignissen des gleichnamigen Zeichentrickfilms.

ABGESCHLEPPT Hin und wieder muss man havarierte Schiffe bergen.

BREITSEITE Die taktischen Kämpfe machen am meisten Spaß.

Als Kapitän an Bord eines Segelschiffes **durch das Weltall schippern** ... häh? Weltall?

Ja, Weltall, oder besser noch: Ätherium. So nennt sich jedenfalls der luftige Ort mit Asteroiden, kleinen Inseln, Fischfang-Gebieten (!), schwarzen Löchern und bunten Sternennebeln, der als Schauplatz für Disneys 3D-Echtzeit-Taktikspiel **Der Schatzplanet** dient. Sie schlüpfen in die Rolle von Jim Hawkins, einem jungen Kadetten der königlichen Kriegsmarine kurz vor seiner Abschlussprüfung. Anstelle von Ufos oder Raketen kommandieren Sie Segel(raum)schiffe mit Masten, Solarsegeln plus Düsenantrieb. Ihre Aufgabe: In einer zwölf Missionen umfassenden Einzelspieler-Kampagne müssen Sie das Königreich vor einer Verschwörung retten. Da es keinerlei Wirtschafts- oder Forschungsparts gibt, beschränkt sich das Spielprinzip in **Der Schatzplanet** auf taktische Kämpfe mit einer überschaubaren Anzahl von Einheiten. Genau diese Scharmützel bereiten dank der großen Auswahl an 34 Einheiten und 21 Waffensystemen eine Menge Spaß – auch für jene Spieler, die wesentlich älter als sechs Jahre sind und somit eigentlich nicht zur typischen Disney-Zielgruppe gehören. Ein großer Pluspunkt sind nämlich die Missionen, in denen mehr passiert als in manchen Strategiespielen über die gesamte Spielzeit hinweg. Leider ist genau die etwas zu kurz gekommen – nach weniger als zehn Stunden ist bei erfahrenen Kapitänen das Ende in Sicht. DIRK GOODING



TESTURTEIL
DER SCHATZPLANET

ENTWICKLER	ANBIETER
Barking Dog Studios	Disney

PREIS	TERMIN
Ca. € 30,-	Erhältlich

USK	SPRACHE
Ab 8 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 4
Internet: 4 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Einfache Steuerung
- \+ Gutes Missionsdesign
- \+ Einheiten- und Waffenvielfalt
- − Story nur in Comicbildern
- − Kurze Spielzeit

GRAFIK	75%
SOUND	85%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	70%

68

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HOMEWORLD** oder **STAR TREK: ARMADA 2** mochten.

MEINUNG
DIRK GOODING

Für Taktik-Action inklusive einer gehörigen Portion Pirates ist man nie zu alt.

Ein Strategie-Spiel für Kinder mit Disney-Story und **Homeworld**-Engine? Zugegebenermaßen ein sehr seltsames Szenario, aber schon nach wenigen Spielminuten hatte **Der Schatzplanet** den Spielspaß-Enterhaken ausgeworfen und fesselte mich an den Bildschirm. Das liegt vor allem an den einfachen, aber spaßigen „See"-Schlachten: Gegnerische Pötte ausmanövrieren, eine Breitseite abfeuern und entern, wenn der Kahn erst mal in Flammen steht – da wird jedem **Pirates**-Fan warm ums Herz. Leider ist die Spielzeit ausgesprochen kurz; auch die laue Präsentation der Story mit Comicbildern ist unbefriedigend. Da hätte ich gerade von Disney einfach mehr erwartet – etwa Filmsequenzen aus dem Kinostreifen. Da auch die Wegfindung der eigenen Einheiten nicht immer ideal ist, bleibt **Der Schatzplanet** ein Geheimtipp für tolerante Taktiker.

Anno 1503





IDYLLISCH Solche Städte lassen sich dank des Patches wesentlich stressfreier aufbauen.



AUFGELÖST Der Patch deckt auf, was die Verkaufsversion verschwieg: Mit dem Verkauf von Alkohol im Wirtshaus verdienen Sie Geld.



AUSVERKAUF Ihre Bürger lassen jetzt auf Einkaufstouren wesentlich mehr Geld für die angebotenen Waren springen.

Am 6. Dezember legte Sunflowers allen Anno-Fans den offiziellen Patch in die Stiefel. **Schöne Bescherung?**

Am Tag der Veröffentlichung von **Anno 1503** ließen derart viele Erstkäufer ihrem Ärger über die zahlreichen Bugs und Schnitzer der Verkaufsversion freien Lauf, dass das offizielle Internetforum zum Spiel unter dem Ansturm zusammenbrach. Sunflowers reagierte am 7. November mit einem so genannten Beta-Patch, der die dicksten Bugs ausmerzte und den Schwierigkeitsgrad dezent nach unten korrigierte. Knapp einen Monat später stand der erste offizielle Patch zum Download bereit, den Sie auch auf der CD/DVD dieser Ausgabe finden, und wie versprochen haben wir das gepatchte **Anno 1503** noch einmal unter die Lupe genommen. Das Wichtigste zuerst: **Anno** macht buchstäblich einfach mehr Spaß – mit der Betonung auf „einfach". Da viele Bau- und Unterhaltskosten für Betriebe gesenkt, die Verkaufspreise der Marktstände hingegen angehoben wurden und Sie beim Start in eine neue Inselwelt mehr Startkapital zur Verfügung haben, ist es jetzt auch für Einsteiger möglich, in die schwarzen Zahlen zu kommen. Einige Fehler – etwa die fehlerhafte automatische Ausrichtung von Gebäuden zur Straße oder das Missverhältnis zwischen Jäger und Gerberei – wurden ebenfalls behoben. Leider fehlt trotz Patch noch immer der Mehrspielermodus und Unschönheiten wie das Hängenbleiben von Scout und Militäreinheiten trüben nach wie vor den Spielspaß. DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Der größte Kritikpunkt ist ausgemerzt: der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad.

Dieser verflixte Scout! Zwar lässt sich der Bildausschnitt inzwischen mittels eines Hotkeys auf den Bengel zentrieren, doch automatisch ausgewählt wird er nicht, so dass ich wie gehabt auf das noch immer viel zu kleine Wappen zurückgreifen muss. Auch der Verlauf der automatisch angelegten Handelsrouten erinnert unverändert mehr an Sightseeing-Touren entlang idyllischer Küsten denn an eine sinnvolle Navigation. Dafür ist der größte Kritikpunkt ausgemerzt: der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad. Die Bilanz weist recht fix schwarze Zahlen aus und **Anno** macht jetzt mehr Spaß, da der Spieler nicht mehr den Großteil der Zeit seinen Schulden hinterherhetzt. Aus diesem Grund werten wir das Spiel um einen Prozentpunkt auf und verleihen den Award. **Anno**-Fans können spätestens jetzt unbesorgt zugreifen.



TESTURTEIL
ANNO 1503

89

ENTWICKLER Sunflowers/Max Design
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: –, Internet: –, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Bilderbuchgrafik
+ Große Gebäude-Auswahl
+ Abwechslungsreiche Szenarien
+ Stimmungsvolle Musik
– Noch diverse Schönheitsfehler

GRAFIK	88%
SOUND	88%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ANNO 1602** oder **PORT ROYALE** mochten.



ADD-ON

VORSICHT: BUGS

Civilization 3
Play the World



DETAILLIERT Der Spielleiter kann das Match exakt den Vorlieben der Teilnehmer anpassen.



MITTELALTER In vielen Online-Gefechten steht spätestens im 14. oder 15. Jahrhundert der spätere Sieger fest.

Endlich bringt das Add-on die **lang ersehnten Mehrspielerpartien** gegen menschliche Zivilisationsführer.

Bevor Sie Ihre Kräfte im Internet oder Netzwerk messen, sollten Sie unbedingt den neuesten Patch installieren. Denn erst mit der Version 1.14 kommt es nicht mehr alle paar Minuten zu Abstürzen oder sekundenlangen „Lags" (also Verzögerungen) bei Online-Matches. Ist das erledigt, können Sie sich über eine ganze Reihe von Neuerungen freuen. So stoßen zu den 16 alten acht neue Völker wie die Spanier und die Koreaner, die auch gleich Sondereinheiten wie Konquistadoren oder das Hwach'a (eine besonders effektive Bombardierungsmaschine) mitbringen. Neue Modernisierungen, Weltwunder und Feldbauwerke wie Flughäfen und Radartürme sowie sinnvolle Verbesserungen an der Oberfläche, etwa Armeegruppen, Sammelpunkte und einen Spionagebildschirm, wissen vor allem **Civilization 3**-Profis zu würdigen. Nicht nur für den Mehrspielermodus, der bis zu acht Spieler im lokalen Netzwerk, Internet, per E-Mail oder vor einem Rechner verbindet („Hotseat"), haben die Entwickler neue Siegbedingungen entworfen: Beim „Königsmord" gilt es, die eigene Heldeneinheit zu schützen und die gegnerischen zu jagen, die „Standortkontrolle" gibt Punkte für das Erobern wichtiger Positionen und „Gefangennahme der Prinzessin" ist eine Art Capture-the-Flag. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
PLAY THE WORLD

85

ENTWICKLER Firaxis
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 6 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 8 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Detailverbesserungen
+ Neue Zivilisationen
+ Neue Spielmodi
− Ohne Patch instabil
− Nicht alle Spielmodi sinnvoll

GRAFIK	45%
SOUND	15%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	40%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	69%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CIVILIZATION 3** oder **CALL TO POWER 2** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Der erwartete Schlager ist es leider nicht geworden.

Dass die Verkaufsversion ausgerechnet im Mehrspielermodus, dem Kernstück des Add-ons, so massive Fehler aufweist, ist wirklich ein schlechter Witz. Glücklicherweise macht das Update die meisten Spielspaß-Killer dingfest. Während allerdings das Solospiel – egal, ob in der Endloskampagne oder den neuen Szenarien – von vielen durchdachten Neuerungen profitiert, ist der Multiplayer-Part auch spielerisch nicht ganz ausgereift. So erweisen sich E-Mail- und Hotseat-Matches in der Praxis mangels Replay-Funktion als äußerst schwierig. Und die zusätzlich eingeführten Spielmodi „Gleichzeitige Züge" und „Keine Runden" beschleunigen zwar tatsächlich Online-Turniere, nehmen **Civilization 3** aber viel vom Tiefgang. Schließlich ist es ja einer der Vorteile eines Runden-Strategiespiels, dass man genügend Zeit zum Planen und Handeln hat.

ADD-ON

Heroes 4 - The Gathering Storm



SAME PROCEDURE ... as every year, James: einfallslose Add-on-Kost.

Die Heroes-Macher stecken in Finanznöten. Resultat: uninspirierte Add-ons.

Die einstmals starke Rollenspielreihe **Might & Magic** haben New World Computing und 3DO schon zugrunde gerichtet, jetzt sind sie auf dem besten Wege, das Ganze mit der **Heroes**-Serie zu wiederholen. Erinnern wir uns: Nach drei Dutzend Addons und Ablegern zu **Heroes of Might & Magic 3** (jedes Mal: eine Hand voll neuer Missionen und Helden, bestenfalls noch frische Truppentypen und Städte) erschien letztes Jahr der Nachfolger und enttäuschte viele Fans mit Neuerungen, die an einem Finger abzuzählen waren. Spaß macht das unverwüstliche Spielprinzip zwar immer noch, aber längst nicht mehr so lange wie anno dunnemals. Jetzt geht der Add-on-Ausstoß wieder los. Die Zusatz-CD **The Gathering Storm** bringt Missionen (20 in sechs Mini-Kampagnen), Helden (sechs), Einheiten (vier), Artefakte (16) und – man höre und staune – neue Musik. Wer es sich noch nicht heruntergeladen hat, bekommt außerdem das letzte Update mit einigen Detailverbesserungen, Bugfixes und dem Multiplayer-Patch. Schlecht ist das nicht, aber 25 Euro sind einfach zu viel – im Internet gibt's Szenarien gratis. Die nächste Zusatz-CD ist schon angekündigt. Und kostet bestimmt noch mal so viel. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
THE GATHERING STORM

ENTWICKLER: N. W. Computing
ANBIETER: Infogrames
PREIS: Ca. € 25,-
TERMIN: Erhältlich
USK: Ab 12 Jahren
SPRACHE: Deutsch
ZIELGRUPPE: Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD: Einstellbar: 5 Stufen
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 1, Netzwerk: 6, Internet: 6, 1 Sp./Packung

77

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Zusätzliche Kampagnen
+ Einige neue Kreaturen
– Ansonsten kaum Neues
– Langweilig erzählte Feldzüge
– Vergleichsweise hoher Preis

GRAFIK	61%
SOUND	69%
STEUERUNG	73%
ATMOSPHÄRE	49%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	77%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF WONDERS 2** oder **DISCIPLES 2** mochten.

Dark Planet



HIGH-TECH Die Kolonisten sind die fortschrittlichste Rasse in Dark Planet. Sie bauen wenige, aber starke Einheiten.



SCHWERT UND MAGIE Die Sorin, eine intelligente Eidechsenrasse, kämpfen überwiegend mit Schwert und Magie.

Ein Zauberer und ein Roboter kämpfen gegeneinander. Wer gewinnt?

Mehrere Rassen in einem Echtzeit-Strategiespiel (hier: drei Stück) sind inzwischen ja schon Normalität geworden. **Dark Planet** geht einen kleinen Schritt weiter: High-Tech-Truppen führen Schlachten gegen Fantasy-Figuren und Aliens. Da kommt es zu Situationen, in denen Bogenschützen in Eidechsenform auf Roboter mit Laserwaffen schießen – und trotz der offensichtlich ungleichen Kräfteverhältnisse siegen. Man könnte sich darüber aufregen, wie furchtbar schlecht alles zueinander passt. Aber man kann auch einfach ein bisschen Spaß haben. **Dark Planet** ist nämlich ein kurzweiliges, wenn auch völlig innovationsloses Echtzeit-Strategiespiel im ordentlichen 3D-Grafikgewand. Mit der Maus zoomen Sie ans Geschehen heran oder drehen die Landschaft frei in alle Richtungen. Das funktioniert einwandfrei. Was nicht einwandfrei funktioniert: die Kontrolle der Einheiten. Zwar verfügt **Dark Planet** über alle im Genre notwendigen Hotkeys, aber der Mauscursor zuckelt aus unverständlichen Gründen mit einer Trägheit über den Bildschirm, dass man sich ein zwei Quadratmeter großes Mauspad wünscht. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
DARK PLANET

ENTWICKLER: Edgies
ANBIETER: dtp
PREIS: Ca. € 45,-
TERMIN: Erhältlich
USK: Ab 6 Jahren
SPRACHE: Deutsch
ZIELGRUPPE: Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD: Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

61

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

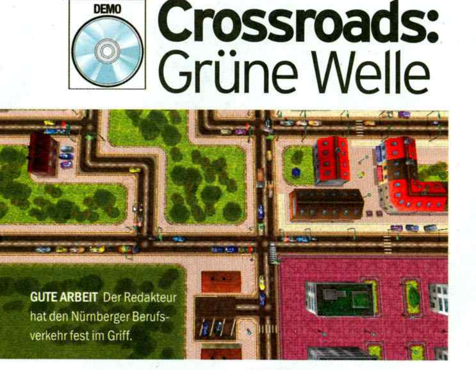
PRO & CONTRA
+ Ordentliche Grafik
+ Drei spannende Rassen
– Seltsames Cursor-Verhalten
– Internet-Partien nur über IP
– Umständliches Optionsmenü

GRAFIK	65%
SOUND	59%
STEUERUNG	56%
ATMOSPHÄRE	57%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	65%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WARCRAFT 3** oder **EMPIRE EARTH** mochten.

DEMO

Crossroads: Grüne Welle


GUTE ARBEIT Der Redakteur hat den Nürnberger Berufsverkehr fest im Griff.

Spontane Grillpartys am Straßenrand, die Sonne genießen – **Stau kann etwas Schönes sein.**

Kein Wunder also, dass uns die Verkehrsplaner tagtäglich mit vielen Kilometern davon beglücken. Wer selbst einmal den Auslöser spielen möchte, darf in **Crossroads** die Geschicke der Autofahrer von sage und schreibe zwölf Städten bestimmen. Metropolen wie Bremen, Hamburg oder Berlin bestehen aus einer Hand voll Straßen, bis zu zehn Kreuzungen und maximal sechs Ampeln. Ihre Aufgabe ist es nun, für jeweils fünf Minuten den Stadtverkehr am Fließen zu halten, indem Sie per Mausklick die richtige Ampel zum richtigen Zeitpunkt umschalten. Was ein nettes Denkspiel sein könnte, entpuppt sich aber bald als zähes Suchspiel. Unterschiedlich schnelle Fahrzeuge, unbegabte Autofahrer, sinnlos um den Block fahrende Straßenkehrmaschinen und gelegentlicher Berufsverkehr sorgen nämlich dafür, dass auch in einem ausgeklügelten Grüne-Welle-System Staus unvermeidlich sind. Sobald ein solcher eine bestimmte Länge erreicht hat, beginnen die Autos zu hupen, der Spieler schaltet die entsprechende Ampel um und die Stadt ist vor dem Verkehrsinfarkt gerettet. Meist funktioniert dies auch, indem man wild auf den Ampeln herumklickt – um dieses Spiel zu verlieren, müsste man schon währenddessen einen Kaffee trinken gehen. HARALD WAGNER


TESTURTEIL
CROSSROADS: GRÜNE WELLE

ENTWICKLER Rockazonga
ANBIETER Pepper Games
PREIS Ca. € 15,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: - Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB – 128 MB – 256 MB – 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost – Standard – High-End – Luxus

PRO & CONTRA
+ Extrem einfache Bedienung
+ Übersichtliches Leveldesign
– Keine Strategien möglich
– Schwache Grafik
– Unlogisches Fahrzeugverhalten

GRAFIK	41%
SOUND	34%
STEUERUNG	95%
ATMOSPHÄRE	8%
SPIELDESIGN	48%
MEHRSPIELER	-

22

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TOY FACTORY** oder **CUBIX: RACE 'N' ROBOTS** mochten.

Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier Hier

Der Tod lauert überall:

VIETCONG

Vietnam 1967. Die Hölle auf Erden. Du führst eine US-Spezial-Einheit durch über 20 Missionen, die dich zu den verschiedensten Schauplätzen des Krieges führen. Die dichte Atmosphäre des Dschungels und der Realismus von VIETCONG werden dich in ihren Bann ziehen. Deine einzige Chance: dein Team und deine Ausrüstung. Besiege in der Einzelspieler-Kampagne einen fast unsichtbaren Feind. Oder wechsle im Mehrspielermodus die Seiten, um für den Vietcong zu kämpfen. Diesen Trip vergisst du nicht.













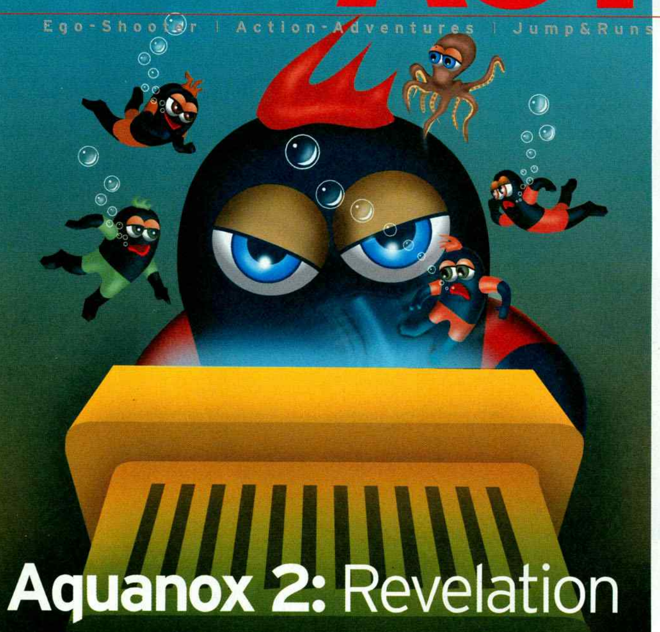
Coming soon!

www.vietcong-game.de



ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump&Runs



Aquanox 2: Revelation

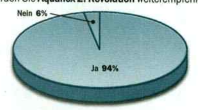
Aquanox 2: Revelation gefällt den PC-Games-Lesern deutlich besser als der erste Teil. Das liegt in erster Linie an der Steuerung, der düsteren Atmosphäre und der grandiosen 3D-Grafik. Schmerzlich vermisst wird der Mehrspielermodus, denn die Einzelspieler-Kampagne bietet nicht allzu viel Spielzeit. Gut ein Drittel wünscht sich explizit eine Story à la **Wing Commander** mit Videofilmen als Zwischensequenzen - und weniger belangloses Gelaber zwischen den Missionen.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	1-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2
Musik	2
Soundeffekte	1-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2-
Innovationen	2-
Langzeitmotivation	2
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie **Aquanox 2: Revelation** weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Perfekte Steuerung
2. Düstere Atmosphäre
3. Bonussystem in den Missionen
4. Missionsdesign
5. Sprecherstimmen

–
1. Kurze Spielzeit
2. Schwierigkeitsgrad zu hoch
3. Fehlender Mehrspielermodus
4. Überlange Dialoge
5. Offenes Ende der Story

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Die Wünsche der Kunden sind **unser ständiger Begleiter.**"

PC Games: Schon im ersten Teil gingen vielen Spielern die ellenlangen Gespräche im Storymodus auf die Nerven. Wieso haltet ihr auch im zweiten Teil daran fest?

Jorias: „Das umfangreiche Feedback zu **Aquanox** zeigte ganz deutlich, dass die Spieler eine gute, dichte und lange Story begrüßen. In **Aquanox** waren nicht die ‚ellenlangen Gespräche' das Problem, sondern eher die Darstellung der Dialoge. In **Aquanox 2: Revelation** haben wir diesen Part besser gemacht und zudem die Story selbst noch weiter verdichtet. Das Ergebnis kommt bei den Spielern sehr gut an."

PC Games: Wäre es denn nicht sinnvoller gewesen, die Story entweder per Videoclips oder gleich mithilfe der fantastischen Krass-Engine zu erzählen - beispielsweise, indem man in der Ego-Perspektive durch Teile der Harvester gehen könnte und mit anderen Charakteren spricht?

Jorias: „Das ist eine Frage des Fokus. Dieser liegt ganz klar auf den Missionen. Für die Story haben wir uns für einen Weg entschieden, der möglichst viel von der Welt zeigt und Interaktionen ermöglicht, ohne dass der technische Rahmen gesprengt wird. Außerdem erreichen Zwischensequenzen innerhalb der Spielgrafik noch nicht die Qualität unserer vorgerenderten und animierten Locations."



ALEXANDER JORIAS ist Chef-Designer von Aquanox 2: Revelation.

PC Games: Basiert euer nächstes Spiel wieder auf der Krass-Engine?

Jorias: „Die Engine wurde genau dahingehend konzipiert, alle unsere Produkte anzutreiben. Sie entspricht stets dem neuesten Stand der Technik und wird kontinuierlich weiterentwickelt, Beispielsweise ist die Krass-Engine weltweit die erste Spiele-Technologie, die Intels Hyperthreading-Technologie unterstützt. Seit geraumer Zeit ist die DirectX-9-Version der Engine bei uns im Test."

PC Games: Wollt ihr daran festhalten, die Meinung der Fans so stark in das Design eurer Spiele einfließen zu lassen, wie es offensichtlich in **Revelation** passiert ist?

Jorias: „Die Meinung der Spieler ist sehr wichtig. Wir freuen uns, in Kooperation mit unseren Fans zu entwickeln. Der Kunde - das hat die Vergangenheit gezeigt - ist sehr kritisch, hat häufig ausgezeichnete Ideen und entwickelt ein hervorragendes Spielgefühl. Natürlich wird der größte Teil der Innovationen und Änderungen hier intern erdacht und entwickelt, die Wünsche der Kunden sind jedoch unser ständiger Begleiter."

PC Games: Wieso habt ihr dann auf einen Mehrspielermodus verzichtet?

Jorias: „**Aquanox 2** stand von Beginn an unter der Prämisse, eine hervorragende Einzelspieler-Kampagne zu bieten. Dieses Ziel haben wir konsequent und mit Erfolg erreicht. Wir liegen mit dieser Entscheidung auch im Vergleich zur Konkurrenz im Trend."

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MORITZ REITER (24), Ettlingen:
„Zum Glück ist die Steuerung nicht mehr so verhunzt wie in **Aquanox**. Zwar ist man mit Maussteuerung nach wie vor klar im Vorteil, aber man KANN es jetzt auch mit Joystick spielen, ohne in die Tastatur beißen zu müssen. Die einzigartige **Schleichfahrt**-Atmosphäre stellt sich aber nach wenigen Minuten wieder ein, was sehr löblich ist."

DENNIS MATTZIES (22), Bremen:
„Das Spiel hat für mich **WC Prophecy** als Genrekönig abgelöst! Die Story ist genial und spannend, die Grafik atemberaubend düster. Auch die Musik und die animierten Menüs sind spitze. Wie schön, dass Massive nach **Schleichfahrt** noch einmal gezeigt haben, was sie können. Einziges Manko ist der fehlende Multiplayer-Modus."

LUX HENDRIK (26), Vögelsen:
„**Aquanox 2** ist klasse, bis auf zwei Kritikpunkte: Die Story ist nicht in sich geschlossen - warum muss man gegen Bionten kämpfen und wer oder was ist dieses Wesen? Und die Spielzeit finde ich zu kurz. Gäbe es einen Mehrspielermodus, so würde ich die kurze Spielzeit akzeptieren. Ansonsten liefert **A2** für zwei Tage exzellente Unterhaltung."

CHRISTIAN HOPFENGÄRTNER (19), Neuburg:
„Das Spiel ist gelungen, mit 45 Euro aber recht teuer, wenn man die kurze Spielzeit bedenkt. Die Grafik ist besser als im Vorgänger, aber bei den Zwischensequenzen könnte man sich mehr an **Wing Commander** oder **Privateer 2** orientieren. Das würde zwar die Entwicklung verlängern, aber Videoclips motivieren einfach mehr als Standbilder."

Deadly Dozen 2
Pacific Theatre

BLADE Sie müssen kein farbiger Blutsauger sein, um gut mit Schwertern umzugehen. Das hat auch unser japanischer Freund hier gemerkt.

FROSTIG Private Egan ist so cool, dass es gleich überfrierende Nässe gibt.

GEMEIN Die missratenen KI-Gegner schaffen es offenbar nicht, durch den Zaun zu schauen, und schleichen bis zur Ecke.

Man muss nicht dreckig sein, um als Dutzend zu brillieren – diesmal in Asien.

Sie wissen, dass der Zweite Weltkrieg nicht nur eine Auseinandersetzung zwischen den Alliierten unter amerikanischer Fuchtel und Hitler-Deutschland war? Gut, dann haben Sie offenbar mehr Zeit in Geschichtsstunden verbracht als mit Computerspielen, die in der Zeit von 1939 bis 1945 angesiedelt sind. Denn ob man nun als Commando-Truppe gezielte Sabotageakte ausführt oder Dr. Jones auf seinen Reisen gen Atlantis begleitet: Die Bösen hießen immer Klaus Stahl oder ähnlich. So war es auch im ersten **Deadly Dozen**-Teil, aber damit ist jetzt Schluss. Denn diesmal robben Sie statt durch glühend heißen Wüstensand meist durch fernöstliche Sümpfe und hohes Gestrüpp und statt deutscher Geschütze, Munitionslager oder Panzer sprengen Sie eben japanische. Leider wird das Spielgeschehen durch grobe technische Schnitzer beeinträchtigt. Die Animationen von Charakteren und Umwelt sind eher peinlich geraten; teilweise erinnert seitliches Kriechen stark an den Moonwalk. Noch viel misslungener ist allerdings die KI: Weil eigene Soldaten an Kisten und Wänden hängen bleiben, müssen Sie oft manuell die Steuerung übernehmen. Hat man sich aber erst daran gewöhnt, gestalten sich die Einsätze durchaus spannend; man ist ständig darauf bedacht, freie Flächen zu meiden und immer einen Augenblick schneller zu sein als der gegnerische Sniper.

JUSTIN STOLZENBERG



MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Unspektakuläre Waffengrafik, karge Story, etliche technische Defizite – nur die Einsätze sind spannend.

Das ist doch mal ein Dutzend wahrer Helden: Selbst steilste Berge lassen sich durch einfaches Hochlaufen überwinden und auch größere Distanzen sind nicht weiter störend, denn die – offenbar sehr, sehr gut – trainierten Übermenschen bewegen sich sogar kriechend schneller, als man in **Operation Flashpoint** laufen konnte. Viel schwerwiegender ist allerdings, dass man sich ständig verläuft. Das liegt nicht nur an dem viel zu kleinen Kompass und der wenig tauglichen Karte (die Blickrichtung wird nicht eingezeichnet, daher findet man die Blickrichtung nur durch Bewegung heraus), sondern auch an der ewig gleichen Dschungelgrafik: überall Grünzeug, das sich bewegt wie feuerzeugschwenkene Fans bei einem Westernhagen-Konzert. Schade, denn durch die ordentlich umgesetzte Militäratmosphäre und die spannenden Einsätze wäre mehr möglich gewesen.

Spirit: Der wilde Mustang



DAS LEBEN IST SCHÖN! Das Wasser im Bächlein plätschert, die Vöglein zwitschern, die Bäumchen rauschen im Wind, die Sonne schüttet ihre Prachtfarben aus.

Der Film sprüht vor Dynamik - das **Computerspiel würde gut in ein Altersheim passen.**

Eigentlich hätte dieses Spiel einen anderen Untertitel verdient: „Spirit: Der lahme Gaul". Ein Kieselstein auf dem 2D-Terrain reicht aus, um das ach-so-wilde Pferd vor ein unüberwindbares Hindernis zu stellen. Auch Spirits berühmter Weitsprung, mit dem er im – weitaus spannenderen – Film einen 20 Meter breiten Abgrund überwindet, hilft dann nicht. Das ist etwas seltsam. Aber da sich das Spiel an Kinder ab zehn Jahren richtet, wird das nicht großartig auffallen. Denen wird es sicher ganz viel Spaß machen, das Pferd über bunte Wiesen zu steuern, Geld einzusammeln, Karnickel zu jagen und andere Artgenossen aus den Fängen der bösen Pferdediebe zu befreien. Das heißt, wenn ihnen die Steuerung nicht zu knifflig ist: Der Hengst spurtet nur zaghaft, manchmal gar nicht. Man möchte dem trägen Vierbeiner am liebsten ein donnerndes „HÜHA!" um die Ohren hauen, damit er endlich in die Gänge kommt. Warnhinweis an alle Eltern, die ihren Kleinen das Computerspiel zum Film kaufen wollen: Es ist nach wenigen Stunden durchgespielt und mit 30 Euro zu teuer.

THOMAS WEISS

TESTURTEIL
SPIRIT: DER WILDE MUSTANG

ENTWICKLER The Fizz Factor
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: – · Internet: – · 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal)
Prozessor in Megahertz: 266 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Pappsüße Grafik
- Widerspenstige Steuerung
- Sehr kurze Spieldauer
- 30 Euro sind zu viel
- Für Erwachsene untauglich

31

GRAFIK	40%
SOUND	40%
STEUERUNG	30%
ATMOSPHÄRE	34%
SPIELDESIGN	29%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SPIRIT (DER FILM)** oder **CHICKEN RUN** mochten.

Mutant Storm

DEMO

MEHRSPIELER



VERWIRREND Sollten Sie bei Mutant Storm die Übersicht verlieren, endet das meist tödlich.

Psychedelic Overkill: Mutant Storm nimmt Netzhaut und Daumen in Beschlag.

Der Name Pompom Games klingt nach einem Entwickler für bonbonfarbene Kinderspiele – in Wahrheit steht dahinter ein engagiertes zweiköpfiges Team, das es sich zum Ziel gesetzt hat, klassische Arcade-Action in ein zeitgemäßes Technikkleid aus Polygongrafik und in der Tat bonbonfarbenen Explosionen zu hüllen. Mit **Mutant Storm** feiern Miles Visman und Michael Michael die Renaissance des Klassikers **Robotron**. Sie nehmen in einem von fünf Gleitern Platz und ballern sich wahlweise mit Tastatur, Maus und/oder Joystick aus der Draufsicht durch 89 Levels. Auf den durchweg zweidimensionalen Spielfeldern materialisieren sich binnen Sekunden und aus allen Himmelsrichtungen Gegnermassen, die jeder Beschreibung spotten und denen Sie mit nur einer Laserwaffe und wenigen Bomben Paroli bieten müssen. Diverse Power-ups fehlen bei diesem bildgewaltigen Spektakel natürlich ebenso wenig wie bombastische Endgegner. Wahre Action-Fans sollten sich **Mutant Storm** nicht entgehen lassen – derart schnellen und opulenten Arcade-Spaß findet man derzeit selten. Leider lässt sich das Spiel nur über die Homepage der Entwickler (http://www.pompom.org.uk) beziehen.

DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
MUTANT STORM

ENTWICKLER Pompom Games | **ANBIETER** Pompom Games
PREIS Ca. € 20,- | **TERMIN** Erhältlich
USK N. n. b. | **SPRACHE** Englisch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2 | Netzwerk: - | Internet: - | 2 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Psychedelisches Leveldesign
+ Überraschend einfache Steuerung
+ Dynamischer Schwierigkeitsgrad
+ 89 Levels
– Nur über Internet zu beziehen

GRAFIK	69%
SOUND	64%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	52%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	75%

72

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SPACE TRIPPER** oder **ROBOTRON** mochten.

Revolution



DÉJÀ-VUS Es handelt sich hierbei nicht zweimal um denselben Raum, sondern um aufeinander folgende. Deutlich zu erkennen, oder?



LICHTBLICK Manchmal (das sind dann die besten Stellen) sieht dieses Spiel fast so aus wie eine frühe Alpha von Half-Life.

Nicht mal das ist mehr revolutionär: Revolution ist ohne den (erhältlichen) Patch kaum spielbar.

Man nehme ein **Blade Runner**-Endzeit-Szenario (düstere Stadt; übermächtige „Corporation"), rühre eine Prise Story des Schwarzenegger-Streifens **The Sixth Day** ein (ethische Bedenken gegen Gentechnik), bediene sich kräftig bei der Ego-Shooter-Koryphäe **Half-Life** (ähnliches, aber ungleich schlechteres Leveldesign) und schon hat man ein tolles Spiel. Falsch gedacht, liebe Entwickler, **Revolution** ist nämlich wirklich nicht toll.

Man kämpft sich als genetisch aufgeputschter Held Jack Plummer durch dunkle und größtenteils leblose Areale, um immer mehr über die Intrigen der Corporation herauszufinden. Kaum gestört von den vereinzelten Gegnern, geht es darum, selten dämliche Schalterrätsel zu lösen. So muss man mit Rad A den Wasserpegel steigen lassen, um auf eine höhere Ebene zu kommen, wo man ihn wiederum mit Rad B senkt. Denn dann kann man endlich einen Schalter in Raum C betätigen, der nun die Tür unter Raum C öffnet. Das erinnert an **Half-Life** (dt.), ist aber wegen der schrecklichen Grafik viel langweiliger – die Texturen müssten bei der Bezeichnung „trist" geschmeichelt erröten.

Falls Sie sich das Fiasko trotzdem antun wollen, sollten Sie sich den Patch runterladen, sonst kann man teilweise nicht mal Levels abschließen.

JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
REVOLUTION

ENTWICKLER Fun Labs | **ANBIETER** Activision
PREIS Ca. € 45,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren | **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 32 | Internet: - | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Einfache Steuerung
+ Zwischensequenzen
– Niederträchtig miese Grafik
– Schreckliche Gegner-KI
– Einfallslose Story

GRAFIK	29%
SOUND	61%
STEUERUNG	63%
ATMOSPHÄRE	32%
SPIELDESIGN	22%
MEHRSPIELER	35%

31

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NOMAD SOULS** oder **WAR SOLDIERS** mochten.



FÜR NEUE ABONNENTEN BEKOMMT MAN JEDE MENGE PRÄMIEN

RELEASE: 1. QUARTAL 2003



GAMER WERBEN GAMER

Einfach einen neuen Abonnenten bringen und eine von **unzähligen fetten Prämien** abstauben – gratis als Dankeschön!

Zum Beispiel **Command & Conquer: Generals**
Der neueste Teil des Strategie-Klassikers.
Prämien-Nr. 002104

Bitte ankreuzen und Postkarte komplett ausfüllen.

- ❒ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo mit DVD**. (EUR 55,20/Jahr (= EUR 4,60/Ausg.); Ausland EUR 68,40/Jahr; Österreich EUR 64,20/Jahr)
- ❒ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo mit CD-ROM** inkl. Bonus-CD (nur im Abo). (EUR 55,20/Jahr (= EUR 4,60/Ausg.); Ausland EUR 68,40/Jahr; Österreich EUR 64,20/Jahr)
- ❒ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (EUR 104,40/Jahr (= EUR 8,70/Ausg.); Ausland EUR 117,60/Jahr; Österreich EUR 116,40/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie | Prämien-Nr.

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst **nicht** abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Prämien-Nr. 002153

RELEASE: 1. QUARTAL 2003



Tomb Raider:
Angel Of Darkness
Prämien-Nr. 002142



Logitech MouseMan
Dual Optical
Prämien-Nr. 002155

DVD-FILM



Panic Room
Prämien-Nr. 002169

RELEASE: 1. QUARTAL 2003



Colin McRae Rally 3
Prämien-Nr. 002149







http://abo.pcgames.de


Anarchy online
Die Neue Welt
"Massive Multiplayer", gleichzeitig mit mehreren Tausend Usern online treffen und spielen.
Das Game zum spielen in Orgs, Teams und auch als Einzelspieler.
- Vollversion auf Heft CD -
30.000 Jahre in der Zukunft, auf dem Planeten Rubi-Ka wütet ein Kampf zwischen dem herrschenden Omni-Tek Konzern und rebellierenden Clans!
www.anarchy-online.de/pcgames
- Jetzt kostenlos online testen! -
FUNCOM
gamigo.de
CHIP ONLINE de
"Game Tip"
"Bestes MMORPG des Jahres"
PC GAMER
"Best MMORPG Award"

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

Gothic 2

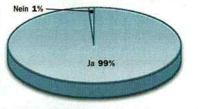
99% unserer Leser, die an der Umfrage teilgenommen haben, würden **Gothic 2** weiterempfehlen. Das ist Rekord. Negativ sind den meisten die hohen Hardware-Anforderungen und die daraus resultierenden langen Ladezeiten aufgefallen. Dieser Thematik hat sich auch unser Zeichner angenommen. Ansonsten gab es spielerisch – abgesehen vom vereinzelt als zu hoch empfundenen Schwierigkeitsgrad – nicht viel zu bemängeln.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2-
Musik	2
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	2-
Langzeitmotivation	2
Steuerung	2+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Gothic 2 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

+
1. Tolle Grafik/Atmosphäre
2. Große Spielwelt
3. Spannende Story
4. Unterschiedliche Lösungswege
5. Lange Spieldauer

–
1. Lange Ladezeiten
2. Schwierigkeitsgrad zu hoch
3. Hohe Hardware-Anforderungen
4. Wenig Innovationen
5. Stockende Animationen

SECHS FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Oberste Priorität: **So bugfrei wie möglich!**"

PC Games: Die Schlusssequenz von **Gothic 2** deutet einen Nachfolger an. Wird's ihn auch geben?

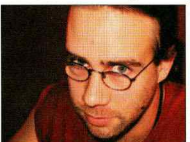
Hoge: „Auf jeden Fall."

PC Games: **Gothic 2** ist auf PCs ohne 512 MByte RAM kaum spielbar. Warum die hohe Hürde?

Hoge: „Großes Land, großes RAM. Glücklicherweise ist RAM ja nicht so teuer."

PC Games: Der Schwierigkeitsgrad ist vergleichsweise anspruchsvoll. Hattet ihr beim Design vor allem **Gothic**-Kenner und Rollenspiel-Routiniers im Blick?

Hoge: „Nö. Was wir an Feedback bekommen, reicht von ‚Zu leicht' über ‚Genau richtig' bis ‚Etwas zu schwer.' Es gibt 40-jährige Hausfrauen, die vorher nie gespielt haben und trotzdem gut klarkommen. Wie auch immer – unserer Erfahrung nach ist es ein Problem für viele Spieler, Wegrennen als valide taktische Option anzusehen, oder zu akzeptieren, dass sie sich am Anfang des Spiels den Weg an den schweren Monstern vorbei suchen oder diese ganz meiden müssen. Andere Spiele sind da nicht so ‚durchmischt', was die Monster-



MICHAEL HOGE ist Chef-Designer von Gothic 2.

Stärken betrifft. Ich glaube, wenn man etwas anders macht als alle anderen (also der Standard), dann hat man immer Leute, die nicht klarkommen. Für die gibt's glücklicherweise genügend genormte Spiele im Ego-Shooter-Style. Ich will damit nicht sagen, dass wir alles richtig gemacht haben, aber wir haben es so gemacht, wie wir es für gut hielten. Wir stehen hinter dem Spiel, so wie es ist, und finden es nicht zu schwierig – nur ‚anders'."

PC Games: Das Inventar wirkt immer noch unausgereift. Warum hat man auf eine vernünftige Maussteuerung mit Cursor verzichtet?

Hoge: „Technische Gründe. Wäre zu viel Aufwand gewesen, das mit der Engine umzusetzen."

PC Games: Im Spiel fehlen eine Quickload- und Quicksave-Funktion. Wurde die vergessen?

Hoge: „Nein, die gibt es sogar. Man kann sie in der Ini-Datei einstellen. Allerdings wurde sie unzureichend getestet und daher nicht mit ins Spiel genommen. Es gibt noch einen Grund: **Gothic** soll ein ruhiges Spielerlebnis sein, mit einigen hektischeren Höhepunkten. Quickload und Quicksave oder ein ‚Klick die Monster tot'-Standard-Interface arbeiten dagegen. Das wollten wir nicht."

PC Games: Wird es einen Patch für **Gothic 2** geben? Wenn ja, mit welchem Inhalt?

Hoge: „Es gibt bisher nur zwei nennenswerte Bugs: Pyrokar und das Auge Innos sowie den Gold-Bug. Die müssen raus. Außerdem gibt's noch ein paar kleinere unlogische Stellen in den Dialogen. Keiner dieser Bugs sollte ein Plotkiller (Story-Sackgasse, Anm. d. Red.) sein. Wir sind sehr zufrieden mit diesem Ergebnis. Vor allem, weil nach **Gothic 1** für uns die oberste Priorität war, das Spiel so bugfrei wie möglich zu machen."

Die Meinung der PC-Games-Leser:

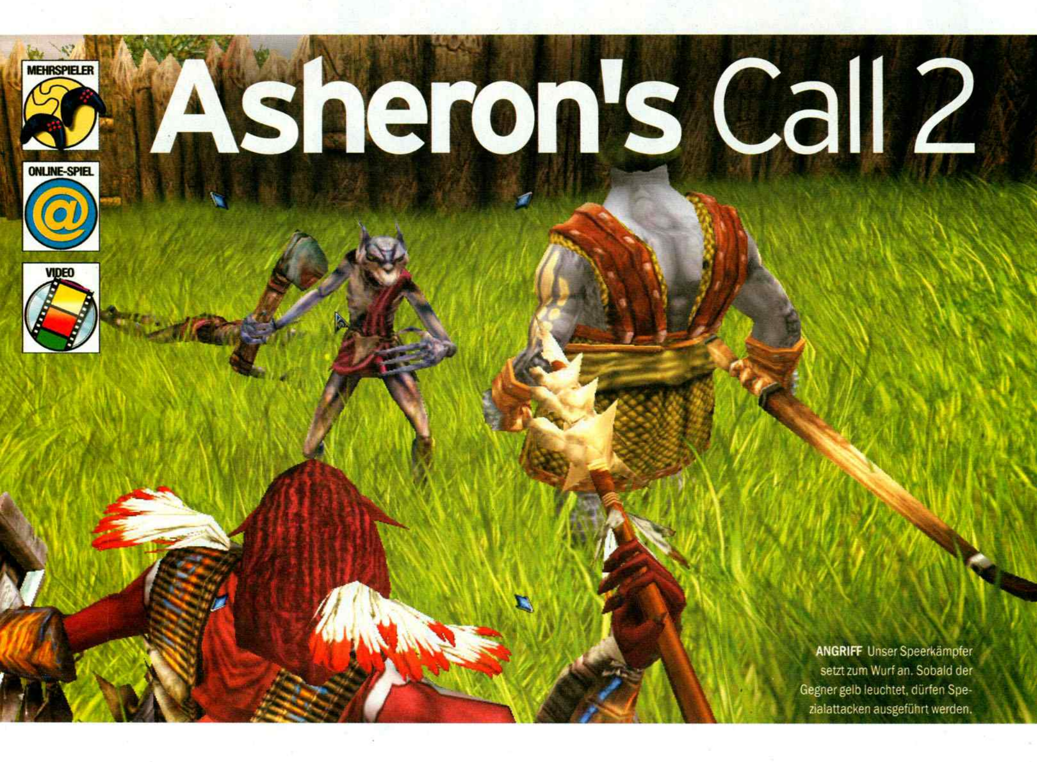
PETER TAUCHER, 22, Programmierer aus Stadtschlaining: „Die Spielewelt ist noch größer als im Vorgänger, die Handlungsfreiheit enorm, ebenso die Interaktion mit den Bewohnern. Die Steuerung – das größte Manko am Vorgänger – wurde, Gott sei's gedankt, komplett überarbeitet und ist jetzt wesentlich einfacher und intuitiver zu bedienen. Fazit: das derzeit beste 3D-Rollenspiel!"

THOMAS MANN, 25, Student aus Mattsies: „Als Fan des ersten Teiles bin ich wirklich überwältigt von **Gothic 2**. Die Jungs von Piranha Bytes haben sich bemüht, möglichst auf die Wünsche der Community einzugehen. Herausgekommen ist die neue Genre-Referenz, die auch Spiele wie **Morrowind**, **Arx Fatalis** oder **Neverwinter Nights** deutlich in die Schranken verweist."

MICHAEL BÖDECKER, 22, Außendienstmitarbeiter aus Flensburg: „Es macht tierischen Spaß, einfach mal durch die Landschaft zu laufen und sich an der genialen Grafik zu ergötzen. Was trotzdem negativ auffällt, ist die Animation der Charaktere. Die Spielfigur bewegt sich für meinen Geschmack zu unnatürlich. Das haben andere Spiele (zum Beispiel **Mafia**) wesentlich besser gemacht."

DAVID NIECHOJ, 18, Schüler aus Leichlingen: „**Gothic 2** ist für mich DAS Spiel 2002. Es hat zwar einen knackigen Schwierigkeitsgrad, aber für jede Quest gibt es massig Lösungswege. So viel Freiheiten hatte man in nur sehr wenigen Spielen. Grafik und Sound untermalen die Stimmung der fantastischen Welt von **Gothic**. Bei diesem Spiel passt alles perfekt zusammen."

Asheron's Call 2



ANGRIFF Unser Speerkämpfer setzt zum Wurf an. Sobald der Gegner gelb leuchtet, dürfen Spezialattacken ausgeführt werden.

Online-Rollenspiele steuern sich schwerer als eine Mondlandefähre und kosten Zeit, die man nicht hat. Diese Behauptung stimmte, solange es Asheron's Call 2 noch nicht gab.

Asheron's Call 2 macht vieles anders. Weg ist eine Benutzerführung, die Finger verknotet. Weg ist das stundenlange Patchen vor Spielbeginn. Weg ist das verwirrende Charakter-Management. Weg sind Server-Probleme. Weg sind aber auch Nichtspielercharaktere, pulsierende Städte und Tiefgang. **Asheron's Call 2** ist ein Online-Rollenspiel light – noch. Das kann sich jederzeit ändern, denn die Entwickler sind dabei, Patches zu entwickeln.

Zwei Dinge überraschen zu Beginn: Die grandiose Grafik und die menschenleeren Areale. Schicken Sie Ihren Charakter auf einen Berg und lassen Sie von dort aus den Blick über die weitläufige Landschaft schweifen. Es wird Sie ein Gefühl der Einsamkeit beschleichen. Wohin man schaut, erstrecken sich Steppen und Felswüsten, Wälder und Hügelketten, Oasen und Flusstäler. Ringsherum rauscht endloses Meer. Auch Siedlungen sind verlassen. Vor den Städten baumelt einsam ein Begrüßungsschild, dahinter stehen traurig Häuserruinen. Die prächtige Optik und die seltsamen Sphärenklänge verstärken den Eindruck des Alleinseins: Wenn sich der übergroße Mond im Wasser spiegelt, die Palmen am Strand leise im Wind schaukeln und weit und breit keine Menschenseele zu sehen ist, wünscht man sich die Gesellschaft anderer Figuren.

Warum ist das so? Die Story liefert eine Antwort: Aliens kamen auf den Planeten und löschten alles Leben aus. Jetzt sind sie wieder weg – und Sie sind da. Aus drei Rassen entscheiden Sie sich vor Spielbeginn für eine: Mensch, Tumerok oder Lugianer. Anschließend gestalten Sie Kopfform, Körperbau und Kleidung so frei, als würden Sie eine Knetgummifigur formen.

Die Spielfigur steuern Sie aus der Verfolgerperspektive. Kämpfe beginnen auf Knopfdruck und laufen automatisch ab. Gewonnene Erfahrungspunkte lassen sich auf Fähigkeiten in den Kategorien Nahkampf, Fernkampf, Magie und Spezialfertigkeiten vergeben. Je mehr Punkte Sie in eine Fähigkeit investieren, desto stärker wird sie. Glücklicherweise lassen sich die Eigenschaften auch wieder „wegtrainieren", wenn Sie nicht zufrieden sind. Damit haben Sie alle Freiheiten der Welt. Jemand, der sich in Heilmagie, Speerwurf und Nahkampf gleichzeitig schult, muss aber mit Nachteilen rechnen. Zum einen dürfen Sie nur zaubern, wenn Sie auch einen Stab in den Händen halten. Zum anderen ist eine Spezialisierung oft effektiver als ein Charakter, der alles kann, aber nichts richtig.

In **Asheron's Call 2** dreht sich alles ums Kämpfen. In der Fantasy-Welt lauern meterlange Würmer, Riesenwespen, übergroße Rattenmenschen, zentnerschwere Oger und andere bizarre Kreaturen. Gefechte führen Sie entweder alleine – was im Gegensatz zu anderen Online-Rollenspielen recht

EISSTURM Die blauen Sternchen sind Überbleibsel eines Zauberspruchs, der alle Gegner im Umkreis schädigt.

AUGENWEIDE Das animierte Wasser, das die Umgebung wellig reflektiert, ist eine der Grafikspielereien, die Sie nur auf Geforce-4- oder Radeon-Karten sehen werden.

SO WEIT DAS AUGE REICHT Die Spielfigur befindet sich in der Mitte, klein wie eine Ameise. Um sie herum stehen verlassene Fachwerkhäuser – die Stadt ist tot.

UNTERGRUND Manche Dungeons sind klassische Höhlen, andere wiederum in einem sehr futuristischen Look gehalten: Schwebende Gänge führen in Dimensionstore.

ANONYM Von diesen Steinen kriegt Ihre Figur Informationen oder Quests. Der nächste Patch soll Figuren einführen, die ebenfalls Aufträge vergeben.

gut funktioniert – oder in der Gruppe. Viel mehr Möglichkeiten haben Sie nicht. Wer mag, darf Waffen und Rüstungen ohne großen Zeitaufwand selber schmieden. Allerdings benötigt man dazu bestimmte Ressourcen, die besiegte Monster fallen lassen. Alles endet in der Sackgasse Kampf. Das muss nichts Schlechtes bedeuten: Ähnlich wie in **Diablo 2** funktionieren die Gefechte reibungslos und flüssig. Es dauert nicht lange, da stellt sich ein Suchteffekt der Marke „Noch ein Gegner, bis ich die Level-Voraussetzungen für die Flammenpfeile erfüllt habe!“ ein.

Ein Aspekt, dessen Qualität sich zum Zeitpunkt des Tests noch nicht abschätzen ließ, ist die fortführende Story. Geplant ist, dass die Entwickler monatlich einen Patch veröffentlichen, der die Geschichte vorantreibt und neue Monster und Gegenstände einführt. Die Theorie sieht vor, dass sich im Laufe der Zeit die ramponierten Städte in blühende Metropolen verwandeln; dass die Spieler eine eigene Welt aufbauen. Ein episches Vorhaben! Ob es funktioniert, das zeigt sich in den nächsten Monaten. Im Augenblick überwiegt noch das Gefühl der Leere und Einsamkeit, das vielen die zwölf Euro, die Microsoft pro Monat verlangt, nicht wert sein wird.

THOMAS WEISS



TESTURTEIL
ASHERON'S CALL 2

ENTWICKLER	ANBIETER
Turbine Entertainment	Microsoft
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: leicht

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

75

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 733 – 1.000 – 2.400
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Umfangreiches Fähigkeitensystem
+ Einsteigerfreundlich
+ Grandiose Grafik
− (Noch) wenige Spieler
− Leere Landschaft

GRAFIK	91%
SOUND	70%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELDESIGN	77%
EINZELSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIABLO 2** oder **ANARCHY ONLINE** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Asheron's Call 2 ist die Katze im Sack.

Beim Bewerten habe ich mich schwer getan: Wenn ich lese, was alles noch kommen soll, werde ich euphorisch. Doch wenn ich spiele, dann langweile ich mich ein bisschen. Es fehlt einfach noch zu viel. Dass geplant ist, die ganzen Städte über die Zeit hinweg im Story-Kontext wieder aufzubauen, das ist eigentlich eine grandiose Idee – nur nützt sie mir nichts, wenn ich mich dafür in den ersten Wochen und Monaten mit einer leeren Einöde herumärgere. Die 75 Prozent beziehen sich auf den aktuellen Stand des Spiels – und der kann sich ändern. Trotz der Ungewissheit steht eine Sache aber fest: Die Grafik ist – entsprechend teure Hardware vorausgesetzt – schöner als das meiste, was sich im Augenblick auf PC-Monitoren abspielt. Und in Sachen Einsteigerfreundlichkeit ist **Asheron's Call 2** dank simplem, aber motivierendem Kampf- und Fähigkeitensystem ungeschlagen!



MEHRSPIELER

Dark Age of Camelot: **Shrouded Isles**



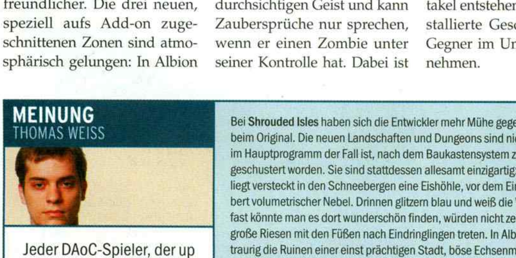
PORTRAIT Diese buckelige Gestalt nennt sich Valkyn. Wer mag, darf damit Savage werden. Das sind die neuen Midgard-Nahkämpfer.



FÄUSTE WIE MEDIZINBÄLLE Sogar zwei Level-50-Charaktere haben gegen die Riesen, die im Eis-Dungeon gleich um die Ecke stehen, keine Chance.

Asheron's Call 2, Planes of Power und Notum Wars begeistern Online-Rollenspieler. **Shrouded Isles hält problemlos mit.**

Als **Dark Age of Camelot** vergangenes Jahr erschien, war es optisch spannend wie eine graue Betonwand. **Shrouded Isles** ändert das: Animiertes Wasser, das die Umgebung spiegelt, hochauflösende Texturen, dynamische Schatten und schnellerer Grafikaufbau machen das Erscheinungsbild des Online-Rollenspiels deutlich augenfreundlicher. Die drei neuen, speziell aufs Add-on zugeschnittenen Zonen sind atmosphärisch gelungen: In Albion thronen mittelalterliche Festungen majestätisch auf Bergen, die vom Meer eingerahmt sind, und in Hibernia rauschen Bäche durch dichte Wälder, in denen Glühwürmchen flimmern. Weg von Äußerlichkeiten, hin zu den zwei neuen Charakterklassen, um die jedes Reich erweitert wurde. Der Necromancer verwandelt sich beim Kämpfen in einen durchsichtigen Geist und kann Zaubersprüche nur sprechen, wenn er einen Zombie unter seiner Kontrolle hat. Dabei ist er selbst so lange unverwundbar, wie er einen Untoten beherrscht. Mit allem, was nach Verwesung stinkt, hantiert auch der Bonedancer: Der beschwört bis zu vier Skelette, die an seiner Seite kämpfen – Premiere in **Dark Age of Camelot**. Auffallend anders ist der Spielstil der Animisten. Diese Naturmenschen lassen am Boden unbewegliche Tentakel entstehen, die wie fest installierte Geschütztürme alle Gegner im Umkreis ins Visier nehmen. THOMAS WEISS



MEINUNG
THOMAS WEISS

Jeder DAoC-Spieler, der up to date sein will, braucht Shrouded Isles.

Bei **Shrouded Isles** haben sich die Entwickler mehr Mühe gegeben als beim Original. Die neuen Landschaften und Dungeons sind nicht, wie das im Hauptprogramm der Fall ist, nach dem Baukastensystem zusammengeschustert worden. Sie sind stattdessen allesamt einzigartig: In Midgard liegt versteckt in den Schneebergen eine Eishöhle, vor dem Eingang wabert volumetrischer Nebel. Drinnen glitzern blau und weiß die Wände – fast könnte man es dort wunderschön finden, würden nicht zehn Meter große Riesen mit den Füßen nach Eindringlingen treten. In Albion stehen traurig die Ruinen einer einst prächtigen Stadt, böse Echsenmenschen haben sich dort niedergelassen – der erste Freiluft-Dungeon in **Dark Age of Camelot**! Die Areale sind endlich so vielseitig wie die aus **Everquest**, nur noch nicht so zahlreich. Ich bin gespannt aufs nächste Add-on.



TESTURTEIL
SHROUDED ISLES

84

ENTWICKLER Mythic Entertain.	**ANBIETER** Wanadoo
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Dt. Version im Feb.
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Englisch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: - | Internet: - | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Aufregende Charakterklassen
+ Abwechslungsreiche Zonen
+ Hübsche Grafik
+ Atmosphärischer Soundtrack
– Höhere Hardware-Anforderungen

GRAFIK	81%
SOUND	76%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EVERQUEST** oder **ULTIMA ONLINE** mochten.

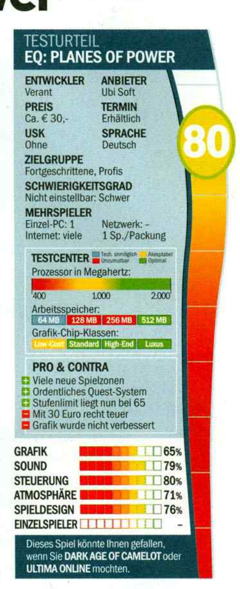
Everquest: **Planes of Power**



DUNKLE TYPEN In einem riesigen Gefängnis lauern Wachen, die vor allem eines machen: Angst einflößen.

Planes of Power oder: wie man das **Verfallsdatum eines Rollenspiels hinauszögert.**

Planes of Power hält am Leben, was bereits vier Jahre auf dem Buckel hat: **Everquest**. Die Wirkstoffe: Erhöhung des Stufenlimits von 60 auf 65, 20 neue Zonen, mehr Waffen, Zaubersprüche und Fähigkeiten. Das nunmehr vierte Add-on richtet sich an erfahrene Spieler, die einer Gilde angehören. Die freuen sich über das Raid-Window. Darin lassen sich bis zu zwölf Gruppen ohne viel Aufwand organisieren – ein Segen für alle Spielleiter, die Veranstaltungen organisieren. Damit verfügt das Add-on über die Ausstattung, die es braucht, damit die neuen Areale spielbar werden. Denn in denen lauern Gegner, gegen die nur eine Armee besteht: hoch gewachsene Gestalten in dunklen Kapuzenmänteln und mit Sensen, Ritter in gewaltigen Rüstungen und riesenhafte Oger. In einer Maschinenwelt kämpfen Sie sogar gegen Roboter. Nicht alle Zonen sind von Beginn an zugänglich. Um weiterzukommen, müssen Sie Quests lösen. Beispiel: Jemand ist zum Tode verurteilt. Ihre Gruppe wird, sobald Sie sich zur Hilfe entschließen, an den Exekutionsschauplatz teleportiert. Dort gilt es, die Henker rechtzeitig auszuschalten, bevor sie ihr Handwerk zu Ende bringen. Geskriptete Ereignisse in **Everquest** – wer hätte das gedacht? THOMAS WEISS



TESTURTEIL
EQ: PLANES OF POWER

ENTWICKLER Verant	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Schwer
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Internet: viele — Netzwerk: - / 1 Sp./Packung

80

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Viele neue Spielzonen
- + Ordentliches Quest-System
- + Stufenlimit liegt nun bei 65
- – Mit 30 Euro recht teuer
- – Grafik wurde nicht verbessert

GRAFIK	65%
SOUND	79%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	76%
EINZELSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DARK AGE OF CAMELOT** oder **ULTIMA ONLINE** mochten.

Anarchy Online: **The Notum Wars**



KAMPF DER ORGANISATIONEN Onmi-Tek und Die Clans werden sich in The Notum Wars ordentlich eins auf die Mütze geben – alle wollen sie den Stoff Notum.



TÜRMCHEN BAUEN Die Türme verteidigen Ihr Notum-Areal selbstständig.

Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe sind in Anarchy Online langweilig. **Noch.**

Es gibt inzwischen viele Online-Rollenspiele. Aber in keinem davon ist der Spieler-gegen-Spieler-Aspekt (PvP) so stark ausgeprägt wie in **Dark Age of Camelot**. **The Notum Wars** will mitziehen – und schaut sich kurzerhand einige Features vom Vorbild ab. Im Add-on zu **Anarchy Online** dreht sich alles um einen Stoff: Notum. Den braucht jeder, den will jeder. Clans haben deshalb die Möglichkeit, Minen zu dessen Förderung zu errichten. Von der Größe der Mine hängt ab, wie viel und welche Boni alle Mitglieder des Clans erhalten. Das wird Ihren Feinden, die leer ausgehen, wahrscheinlich nicht gefallen. Also dürfen Sie außerdem Türme zur Verteidigung errichten. Große und kleine, starke und schwache – Grenzen setzt Ihnen nur der Geldbeutel. Neben diesen Neuerungen, die vor allem den PvP-Teil des Rollenspiels stark aufwerten, gibt es auch ein paar kleinere Verbesserungen. Einsteiger werden bei der Charaktererschaffung endlich richtig an die Hand genommen: Aussagekräftige Bilder, Icons und ein neues Startareal erleichtern die ersten Stunden im komplexen Rollenspiel. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
AO: THE NOTUM WARS

ENTWICKLER Funcom	**ANBIETER** Koch Media
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Schwer
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Internet: viele — Netzwerk: - / 1 Sp./Packung

79

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Verbessertes PvP
- + Neue Vehikel
- + Einstieg fällt leichter
- + Mit 20 Euro günstig
- – Keine neuen Charakterklassen

GRAFIK	80%
SOUND	76%
STEUERUNG	56%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	75%
EINZELSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NEOCRON** oder **DARK AGE OF CAMELOT** mochten.



Need for Speed: Hot Pursuit 2

Lange Zeit war **Need for Speed** der Inbegriff für actionreiche Autorennen auf dem PC. Electronic Arts' sechste Ausgabe der Serie verwirrt die Käuferschar aber mit der Abwesenheit vieler längst ans Herz gewachsener Features. So fehlt der Karrieremodus ebenso wie ein Schadensmodell, Handel und Tuning sind nicht mehr möglich und sogar auf einfache Wettereffekte und Nachtfahrten wurde verzichtet. Dennoch ist **Need for Speed: Hot Pursuit 2** ein sehr gut fahrbares Rennspiel – aber ist es gut genug, um den EA-typischen Preis von 50 Euro zu rechtfertigen? Die PC-Games-Leser haben ihr Urteil gefällt.

FRAGEN AN DEN NEED-FOR-SPEED-PROFI

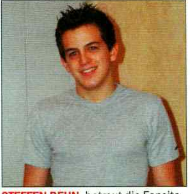
„EA hat kein schlechtes Spiel abgeliefert, **sondern eine unfertige Version.**"

PC Games: Was hältst du von **Hot Pursuit 2**?

Behn: „Von der Vollversion von **Need for Speed: Hot Pursuit 2** war ich zunächst positiv überrascht. Das Geschwindigkeitsgefühl ist super geworden, auch der Sound hat sich erheblich verbessert. Im Großen und Ganzen ein rundes Paket. Nach und nach waren dann aber die ersten Missstände erkennbar. Cockpitperspektive, Nachtfahrten und Wettereffekte – all dies sucht man vergeblich. Auffallend negativ ist meinem Erachten nach EAs Drang zum absoluten Arcade-Racer. Wo bleibt die Realität, wenn die Polizei mit explodierenden Fässern nach einem wirft?"

PC Games: Wie ist **NfS6** in der **Need for Speed**-Community aufgenommen worden?

Behn: „Das Feedback war eher durchwachsen. Die alteingesessenen Fans waren größtenteils enttäuscht. Wieder hatte EA nicht berücksichtigt, dass der Erfolg von **Brennender Asphalt** durch die zahlreichen User-Add-ons begünstigt wurde. Vielmehr wurde den Modifikationen für **Hot Pursuit 2** durch verschlüsselte Dateiformate ein Riegel vorgeschoben. Positiv war das Feedback zur Grafik sowie zum absolut schnellen Geschwindigkeitsgefühl. In einem Punkt waren sich die Fans jedoch einig: EA hat hier nicht etwa ein schlechtes Spiel abgeliefert, sondern vielmehr eine unfertige Version publiziert."



STEFFEN BEHN betreut die Fansite www.nd4spd.de

PC Games: Welche Veränderungen sind dir besonders aufgefallen?

Behn: „Die Grafik ist eine Sache, die sich glücklicherweise stark verbessert hat. Strecken und Umgebung sind nun wieder farbiger und lebendiger als bei **Need for Speed: Porsche**. Leider fehlt aber der Splitscreen-Modus. Viele Fahrer vermissen den Nervenkitzel, der nur dann aufkommt, wenn der „Gegner" direkt neben einem am selben PC sitzt. Außerdem kommt die Frage auf, ob nicht noch genug Zeit war, Wettereffekte und Nachtfahrten zu implementieren."

PC Games: Was hätte man besser machen müssen?

Behn: „Man hätte sich schlicht und einfach mehr Zeit lassen sollen. Dann hätten so unnötige Fehler wie der, dass bei Besitzern aktueller Ati-Grafikkarten keine Texturen angezeigt oder aktuelle Lenkräder nicht hinreichend unterstützt wurden, nicht passieren müssen. Außerdem hätten dann vielleicht absolut wichtige Features in das Spiel einfließen können, ohne die ein Stück weit **Need for Speed**-Feeling verloren geht, wie zum Beispiel der Splitscreen-Modus und der Cop-Modus im Multiplayer. Zu bemerken wäre auch noch der eher schlecht ausgefallene Cop-Modus im Singleplayer."

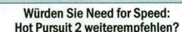


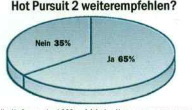
So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3
Musik	2-
Soundeffekte	2-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	4
Langzeitmotivation	4+
Mehrspielermodus	3
Steuerung	2-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Need for Speed: Hot Pursuit 2 weiterempfehlen?





Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Coole Autos
2. Sehenswerte Grafikeffekte
3. Schöne, abwechslungsreiche Strecken
4. Gutes Geschwindigkeitsgefühl
5. Leicht zu steuernde Wagen

–
1. Fehlender Karrieremodus
2. Tuning und Setup sind nicht möglich
3. Fehlende Innovationen
4. Schlechte KI von Polizei und Konkurrenten
5. Zu geringer Schwierigkeitsgrad

Die Meinung der PC-Games-Leser:

RICHARD SCHADE, 25, Elektrotechniker aus Fritzlar
„Erst großes Staunen über die Grafik, dann maßlose Enttäuschung. Nach wenigen Stunden sind die Strecken und Autos freigeschaltet. Doch wofür spielt man sie eigentlich frei? Bei **Porsche** hatte ich mein erstes Auto gekauft und sofort darauf verloren! Der Abend war gelaufen – das war noch echte Motivation!"

DANIEL AMMANN, 21, Student aus Langerringen:
„Das Spiel ist grafisch und spielerisch sehr gut gelungen. Auch die Idee mit den Hubschraubern ist etwas Neues. Auch dass die Polizei die Verfolgung wieder abbricht, gibt einem ein Triumphgefühl beim Spielen, das über verlorene Rennen hinwegtrösten kann. Besonderes Lob geht an das Punktsystem sowie an die Musik."

MATHIAS NOTHEIS, 24, Freelancer aus Philippsburg:
„Ein deutlicher Rückschritt gegenüber den Vorgängern! Das Spiel macht während des Hot-Pursuit-Modus und des Championship-Modus noch einigermaßen Spaß, der Herausforderungs-Modus aber ist nicht motivierend. Wenigstens ist die Grafik sehr nett geworden, der Rest sollte einmal komplett überarbeitet werden ..."

CARSTEN STANG, 16, Schüler aus Kirchzell:
„Am Anfang macht **NfS: Hot Pursuit 2** richtig Spaß, vor allem die Grafik begeistert. Aber schon bald erkennt man, dass wenig Abwechslung herrscht, dass die Computergegner sehr schwach sind und dass viele Features aus den Vorgängern einfach weggelassen wurden. Ein zu schnell auf den Markt geworfenes Produkt."

Hot Wheels: Velocity X



NACHHALTIG Gesammelte Punkte dienen als Treibstoff für den Nachbrenner. Mit so viel Speed dürfte auch die Wand vor uns kein Problem darstellen.

ÜBERRASCHUNG Mitten im Auftrag schnappt Ihnen jemand die Beute weg – Zeit, ihm zu zeigen, wer hier der Herr der Reifen ist.

VERTIGO Das Bild ist nicht gekippt – das Auto schon. Solche Einlagen sind bei Hot Wheels an der Tagesordnung. Die Laserwaffe auf dem Dach auch.

Staus werden durch Loopings und Sprungschanzen beseitigt – jedenfalls bei Velocity X.

Der übliche Genremix sieht vor, ein Action-Spiel mit Rennsequenzen aufzupeppen, zuletzt überaus erfolgreich in **GTA 3** und **Mafia** zelebriert. Genau andersrum macht es der neue **Hot Wheels**-Sprößling: Die Aufträge im Adventure (Karrieremodus) erfüllen Sie nur in Ihrem Auto. Dennoch sind die Missionen abwechslungsreich: So sollen Sie zum Beispiel die elterliche Fabrik vor Einbrechern schützen oder später Geld von der Bank abholen und es einem Gangster bringen. Dabei kommt Ihnen jedoch ein Bösewicht zuvor und nun lautet die neue Aufgabenstellung, zunächst diesen aus dem Weg zu räumen. Dazu können Sie sich verschiedenster Waffensysteme bedienen, die vom obligatorischen Reifenschlitzer bis zu exotischen Schall- und Laserwaffen reichen. Genauso abgedreht sind die mehr als 30 originalen **Hot Wheels**-Flitzer: Vom modern designten Sportler in Grün bis zum aufgemotzten Oldtimer in Silber ist alles dabei. Dass die Geschosse sich auch noch wie die realen Hotwheels fahren lassen, macht mächtig Laune: Loopings und steile Wände stellen keine Hindernisse dar, sondern sind willkommene Punktelieferanten. In der Luft können nämlich verrückte Stunts (Salti, beliebige Drehungen und so weiter) vollführt werden, die je nach Schwierigkeitsgrad belohnt werden. Mit den verdienten Punkten können Sie dann den Nachbrenner anwerfen und noch mehr Gas geben. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
HOT WHEELS: VELOCITY X

ENTWICKLER Beyond Games
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Dt. Anleitung
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

69

TESTCENTER Tech. unmöglich · Akzeptabel · Unzumutbar · Optimal
Prozessor in Megahertz: 350 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Verrückte Stunts
+ Sehr viele Autos und Extras
+ Guter Karrieremodus
- Restliche Modi langweilig
- Dürftige Soundeffekte

GRAFIK	56%
SOUND	53%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **N.I.C.E. 2** oder **KNIGHT RIDER** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Das Adventure ist gut, leider können die vier anderen Modi da nicht mithalten.

Der erste Eindruck täuscht: Nach dem anfänglichen Schock wegen der grottenschlechten Aufmachung der Menüs und der lauen Soundeffekte macht das Spiel durchaus Spaß. Das Adventure ist gut, und weil die Actionsequenzen gelungen sind, stört die wenig berauschende Story nicht so sehr. Leider können die vier anderen Modi da nicht mithalten: Im Challenge-Modus haben Sie zu Beginn gerade mal eine Strecke, der Rest muss durch die Karriere freigespielt werden. Auch Dragster-Fans müssen schmachten, die kurzen Sprintrennen sind nämlich eintönig und wenig motivierend. Genauso verhält es sich mit dem Battle-Mode, der nach kurzer Zeit zu wenig Neues bietet. Allerdings werden Fans schneller Stunt-Rennspiele (etwa **Knight Rider** oder **N.I.C.E. 2**) dank der schrillen und schnellen Grafik und dem actionreichen Fahrverhalten viel Freude mit diesem Spiel haben.

Lego
Drome Racers



RASANT Nach der schönen, langen Gerade geht es jetzt endlich wieder in die Kurve – der perfekte Zeitpunkt, den Vordermann zu deklassieren.

Sie hassen die kleinen gelben Plastikfiguren von Lego? Perfekt – in diesem Spiel gibt es keine!

Bond fährt neuerdings eine aufgemöbelte Version des Aston Martin Vanquish, doch die richtig taffen Kerle nehmen in einem Pulse Concept Platz. Der hat nämlich nicht nur eine lächerliche Unsichtbarkeitsfunktion, sondern kann einen Schild aktivieren und sogar fliegen. Problem: Das können alle 18 Autos in **Drome Racers**, jedenfalls mit einem der acht Power-ups.

Wenn Sie sich jetzt ein **Mario Kart**-Pendant mit knuddeligen Lego-Männchen vorstellen, liegen Sie jedoch so daneben wie eine Wettervorhersage, denn **Drome Racers** spielt sich eher wie ein **Need for Speed**-Ableger. Für Erwachsene oder Kenner dieser Serie ist der Schwierigkeitsgrad jedoch deutlich zu niedrig gewählt. So sind auch die 18 Turniere und sechs Duelle im Karrieremodus schnell bewältigt.

Optisch muss man allerdings wenig meckern: Details wie fahrende Züge neben der Strecke und verschmutzte Reifen bei Sandrennen beleben das Geschehen. Leider gibt es nur drei Settings (Wüste, Eis, Dschungel) und nur je drei Strecken; aufgebläht wird die Zahl durch eine Vielzahl kleiner Variationen. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
DROME RACERS

ENTWICKLER Lego Interactive
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: – · Internet: – · 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Viele verrückte Extras
+ 18 Autos
+ Karrieremodus
– Kaum Atmosphäre
– Nur neun Strecken

GRAFIK	71%
SOUND	73%
STEUERUNG	64%
ATMOSPHÄRE	42%
SPIELDESIGN	57%
MEHRSPIELER	-

67

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NFS: HOT PURSUIT 2** oder **N.I.C.E. 2** mochten.



Top 100

Jeden Monat neu: **Die große Marktübersicht** mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres.

Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele.

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

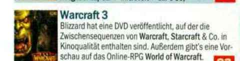
Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate.

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



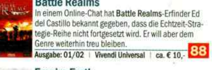
Age of Mythology
Bis **C&C: Generals** einmarschiert, kann sich **Age of Mythology** ruhig an der Spitze der Genrecharts sonnen. Wer die exzellente Solo-Kampagne durchgestanden hat, findet im Internet reichlich Gegner.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 50,- | **92**



Warcraft 3
Blizzard hat eine DVD veröffentlicht, auf der die Zwischensequenzen von **Warcraft**, **Starcraft** & Co. in Kinoqualität enthalten sind. Außerdem gibt's eine Vorschau auf das Online-RPG **World of Warcraft**.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,- | **92**



Battle Realms
In einem Online-Chat hat **Battle Realms**-Erfinder Ed del Castillo bekannt gegeben, dass die Echtzeit-Strategie-Reihe nicht fortgesetzt wird. Er will aber dem Genre weiterhin treu bleiben.
Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | ca. € 10,- | **88**



Empire Earth
Empire Earth muss **Rise of Nations** fürchten. Dem Echtzeit-Konkurrenten des **Alpha Centauri**-Machers Brian Reynolds scheint die Verknüpfung von **C&C** und **Civilization** besser zu gelingen.
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | ca. € 40,- | **87**



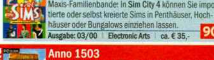
Age of Empires 2: Age of Kings
Jetzt, wo **Age of Mythology** veröffentlicht ist, lebt bei vielen Fans die Hoffnung auf ein „echtes" **Age of Empires 3** wieder auf. Darüber werde zur Zeit nachgedacht, kommentieren die Entwickler.
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | ca. € 45,- | **85**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder



Die Sims
Noch vor **Sims Online** gibt es ein Wiedersehen mit der Maxis-Familienbande: In **Sim City 4** können Sie importierte oder selbst kreierte Sims in Penthäuser, Hochhäuser oder Bungalows einziehen lassen.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 35,- | **90**



NEUZUGANG

Anno 1503
Der finale Patch ist da – und senkt (wie schon der Beta-Patch) den Schwierigkeitsgrad erheblich. Dadurch wird das Spiel mittlerweile auch für Einsteiger kaufenswert. Detail-Schwächen bleiben.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **89**

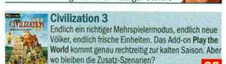
Black & White
Aus der „Neverending Story" gelernt: Für Folge 2 nennt Peter Molyneux vorsichtigerweise kein Release-Datum mehr, verspricht aber, dass das namensgebende „Gut & Böse" noch mehr herausgearbeitet wird.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **87**

Wiggles
Für kleines Geld holen Sie sich einen ganzen Sack voller vorwitziger 3D-Zwerge auf Ihren Bildschirm, die Sie trainieren und in abenteuerliche Quests schicken. Hohe Hardwareanforderungen!
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | ca. € 20,- | **87**

Stronghold Crusader
Der Überraschungshit des Jahres 2001 schickt Sie in die Wüste: Kreuzritter und Araber liegen im Clinch – Belagerungen inklusive! Die Entwickler schrauben bereits an der „richtigen" Fortsetzung.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **85**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Civilization 3
Endlich ein richtiger Mehrspielermodus, endlich neue Völker, endlich frische Einheiten. Das Add-on **Play the World** kommt genau rechtzeitig zur kalten Saison. Aber wo bleiben die Zusatz-Szenarien?
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | ca. € 30,- | **85**

Age of Wonders 2
Wenn Sie neue Szenarien für das Fantasy-Strategiespiel suchen, schauen Sie doch mal auf www.aow2maps.de vorbei. Die Seite ist sehr gut gemacht und bietet eine Riesenauswahl.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**

Etherlords
Auf der offiziellen Website www.etherlords.com gibt's wieder frische Screenshots zum Nachfolger. Mann, sieht das gut aus! Dabei war schon der erste Teil für ein Runden-Strategiespiel mehr als schick.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 35,- | **82**

Heroes of Might & Magic 4
Juhu! Es gibt auch eine Mac-Version des Fantasy-Strategiespiels! Unsereinen als PC-Strategen würde ja eher mal interessieren, wann das Add-on endlich in Deutschland erscheint ...
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | ca. € 40,- | **81**

Call to Power 2
Eine Reihe von exzellenten Mods und Anleitungen zum Editieren finden Sie unter apolyton.net/ctp2. Das neue **Cradle of Civilization** macht aus **Call to Power 2** ein fast völlig neues Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Petra Maueröder



Port Royale
Dramatische Seeschlachten mit bis ans Deck gefüllten Handelsschiffen und in jedem Hafen ein neuer Auftrag: **Port Royale** versprüht **Pirates!**-Flair. Unbedingt installieren: Gratis-Add-on und Patch!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 45,- | **88**

Die Gilde
Im Januar folgt ein umfangreiches Add-on zur „Lebenssimulation" – inklusive neuen Berufen (unter anderem Schneider), frischen Städten und verbesserter Grafik. Test in PCG 03/03!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 40,- | **87**

Fußballmanager 2003
Ausgestattet mit einem hochspannenden Textmodus, den Original-Lizenzen der wichtigsten Ligen und ungeschlagener Komplexität stellt der **FM 2003** die neue, unumstrittene Referenz.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**

Patrizier 2
Der Quasi-Vorgänger von **Port Royale** richtet sich weniger an Schatz suchende und Säbel schwingende Hasardeure als an Feierabend-Kaufleute. WiSim-Spielspaß für Monate!
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | ca. € 20,- | **85**

Der Industriegigant 2
Eine hervorragende Zusatz-CD, die die Ära von 1980 bis 2020 abdeckt, ist seit kurzem erhältlich. Wer das Spiel noch nicht besitzt, wartet auf die unvermeidliche Gold-Edition.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 45,- | **84**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

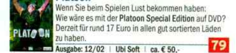
Commandos 2: Men of Courage
Wenig Bewegung im Taktik-Genre: **Commandos 2** regiert die Rangliste seit über einem Jahr ungeschlagen. Mittelalter-Konkurrent **Robin Hood** kann den Weltkriegern nicht das Wasser reichen.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **90**

Desperados
Nachdem die **Desperados**-Schöpfer Spellbound nun Al Capone zum Titelhelden ihres neuesten Taktikspiels gekürt haben, ist ein **Desperados 2** wohl leider vorerst gestorben.
Ausgabe: 06/01 | Infogrames | ca. € 25,- | **87**

Soldiers of Anarchy
Auch wenn mit **Anstoß 4** ein nicht ganz fehlerfreies Produkt im Sortiment ist, scheint sich Bigben die Perlen zu sichern: Das Echtzeit-Taktik-Spektakel **Soldiers of Anarchy** ist ein echter Überraschungshit.
Ausgabe: 01/03 | Bigben | ca. € 40,- | **84**



Robin Hood
Ein neuer Patch behebt das Ruckeln, das unter Windows 98 und Me mit manchen CD-ROM-Laufwerken auftreten konnte. Das Update finden Sie auf unserer Heft-CD und -DVD oder auf unserer Website.
Ausgabe: 12/02 | Wanadoo | ca. € 40,- | **82**



Platoon
Wenn Sie beim Spielen Lust bekommen haben: Wie wäre es mit der **Platoon Special Edition** auf DVD? Derzeit für rund 17 Euro in allen gut sortierten Läden zu haben.
Ausgabe: 12/02 | Ubi Soft | ca. € 50,- | **79**



ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller



Unreal Tournament 2003
UT 2003 steht vor einer steilen E-Sports-Karriere. Bereits zwei Monate nach der Veröffentlichung stand der Multiplayer-Shooter im Fokus des CPL-Winter-Turniers in Dallas. Preisgeld: 30.000 Dollar.
Ausgabe: 11/02 | Infogrames | ca. € 45,- | **92**

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Nach wie vor geht vom Laserschwert eine ungeahnte Anziehungskraft aus. Leider ist noch kein neuer **Star-Wars**-Shooter angekündigt. Vielleicht kann **Star Trek Elite Force 2** die Wartezeit verkürzen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 50,- | **90**

No One Lives Forever 2
Mit Cate Archers einmaligen Spionage-Abenteuern haben sich die Monolith Studio einen guten Namen gemacht. Derzeit arbeiten die Amerikaner an **Tron 2.0**. Lesen Sie unsere Vorschau auf Seite 46.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € | **90**



Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Nach dem mäßigen Spielspaß-Erfolg des Add-on **Spearhead** (PCG 01/03: 73%) stellt sich die Fan-Gemeinde die Frage: Wie geht es weiter mit **Medal of Honor**? Die E3 im Mai 2003 wird Klarheit bringen.
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**

James Bond: 007 Nightfire
007 hat jetzt endlich auch die Lizenz zum Spielen. Zwar krankt der Agenten-Shooter an der grausigen KI, aber Bond-Atmosphäre, Abwechslungsreichtum und witzige Ideen gleichen das locker wieder aus.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding



Operation Flashpoint
Was die Technik angeht, so muss sich **Operation Flashpoint** den aktuellen Titeln **Battlefield 1942** oder **Ghost Recon** geschlagen geben. Inklusive aller Add-ons aber spielerisch immer noch Spitze.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 45,- | **89**

Battlefield 1942
Mit dem Add-on **Road to Rome** bekommt der Online-Taktikshooter **Battlefield 1942** neue Levels, Waffen und Charaktere. Release-Termin laut Electronic Arts: Februar 2003.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Counter-Strike 1.5
Das 1.6-Update von **Counter-Strike** lässt immer noch auf sich warten. Derweil hat Ritual Entertainment anstelle von Gearbox die Arbeiten an **Counter-Strike: Condition Zero** übernommen.
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **84**

Ghost Recon
Wer auf der Suche nach einem Taktik-Shooter mit ordentlicher Einzelspieler-Kampagne ist, dem sei das Deluxe-Paket von **Ghost Recon** inklusive beider Add-ons empfohlen.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 45,- | **83**

Project I.G.I.
Der zweite Teil von **Project I.G.I.** verzögert sich wohl noch bis zum Februar. Angeblich soll die Engine noch mal überarbeitet und die Grafik auf aktuelles Niveau geliftet werden.
Ausgabe: 01/01 | Eidos | ca. € 20,- | **82**

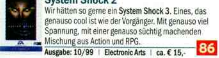
ACTION – ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß

Mafia: City of Lost Heaven
Herzlichen Glückwunsch! Der Verband der Unterhaltungssoftware in Deutschland vergab einen Gold-Award an **Mafia**. Der Grund: Satte 100.000 verkaufte Exemplare.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**

Deus Ex
Warren Spectors Nachfolger zum genialen Mix aus Rollenspiel und Action gedeiht prächtig! Alles, was Sie zum neuen **Deus Ex** wissen müssen, steht ausführlich in der Vorschau-Rubrik.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **89**

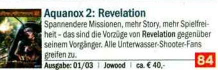
Grand Theft Auto 3
Autos klauen, zu Schrott fahren, umlackieren, tunen – nirgendwo sonst dürfen Sie so viel mit Wagen anstellen und dazu mit Pistolen, Uzis, Schrotflinten und Flammenwerfern hantieren.
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**



System Shock 2
Wir hätten so gerne ein **System Shock 3**. Eines, das genauso cool ist wie der Vorgänger. Mit genauso viel Spannung, mit einer genauso süchtig machenden Mischung aus Action und RPG.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **86**

Hitman 2
Eigentlich wollte der Hitman seinen Beruf an den Nagel hängen. Gottlob hat er es nicht getan, denn der zweite Teil rund um den glatzköpfigen Auftragskiller macht verdammt viel Spaß.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 40,- | **85**

ACTION
SCIFI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß



Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt. Und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Aquanox
Denken Sie nicht, dass Sie jetzt, wo es **Revelation** gibt, **Aquanox 1** nicht mehr brauchen: Das Ding ist grafisch und spielerisch noch immer auf der Höhe der Zeit – und fast für lau erhältlich.
Ausgabe: 08/02 | Fishtank | ca. € 20,- | **80**

Crimson Skies
Sie mochten den Klassiker **Strike Commander**? Dann werden Sie **Crimson Skies** auch mögen. Ersetzen Sie nur Abfangjäger durch Doppeldecker und alte Grafik durch neue Grafik.
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | ca. € 35,- | **80**

Starlancer
Erin Roberts Weltraum-Action-Spiel hat zwar schon einige Jahre auf dem Buckel, ist aber noch immer der perfekte Zeitvertreib für zwischendurch. Nirgendwo gibt's mehr Explosionen!
Ausgabe: 01/02 | Microsoft | ca. € 35,- | **79**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Herzlichen Glückwunsch! **Eurofighter Typhoon** feiert seinen ersten Jahrestag und herzlos wie wir sind, wünschen wir uns einen Nachfolger. Oder auch einen Konkurrenten. Her mit dem Nachschub!
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**

Comanche 4
Selbst wenn die Simulations-Freaks **Comanche** zu Recht als Spiel abwatschen, können sie keine Hubschrauber-Alternative ins Feld führen. Was egal ist, denn **Comanche** macht dennoch Spaß.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Sie haben eine langweilige Arbeit? Nur wenige Aufgaben zu erledigen? Kein Stress? Spielen Sie **B-17**! Hier besetzen Sie gleichzeitig alle Stationen des Bombers – auch bei Feindbeschuss, Nacht und Auftrag.
Ausgabe: 01/01 | Infogrames | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Drücken wir Jowood und Teut Weidmann die Daumen, dass er sein **Söldner: Secret Wars** bald fertig stellen kann. Bis zu 128 Spieler dürfen dann online Panzer fahren und Krieg spielen.
Ausgabe: 11/01 | Jowood | ca. € 25,- | **80**



IL-2 Sturmovik
Schöne Grafik, laue Missionen – die Entwickler nennen diese Kombination Realismus. Das mag durchaus stimmen und für eine Simulation angemessen sein, für ein Spiel ist die Mischung zu unausgewogen.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **77**

ACTION
GESCHICKLICHKEIT
vorgestellt von Thomas Weiß

Rayman 2: The Great Escape
Rayman 3 kommt! Und zwar im Dezember. Wir sind sicher: Dann wird **Rayman 2** den Platz im Einkaufsführer räumen müssen. Bis dahin bleibt der Teil 2 der Hüpfspielserie die Nummer 1.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 10,- | **83**

Adventure Pinball
Es gibt nicht viele **Pinball**-Spiele. Deshalb gibt es für **Adventure Pinball** auch nicht viel Konkurrenz. Doch selbst wenn: Das Ding ist so gut, das müssen Sie als Flipper-Fan haben.
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **79**

Ballerburg
Mit Kanonen auf die Basis des Gegners schießen. Das klingt öde. Ist es nicht: Dank strategischer Komponente ist **Ballerburg** vor allem im Multiplayer-Modus ein Heidenspaß.
Ausgabe: 01/02 | Ascaron | ca. € 35,- | **78**

Sheep, Dog 'n' Wolf
Die Looney Tunes sind Vorbild für dieses actionreiche Geschicklichkeitsspiel mit Puzzleeinlagen. Besonders schön: die Grafik, die mit bunten, bewusst detailarmen Texturen für Comic-Stimmung sorgt.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | ca. € 45,- | **78**

Mutant Storm
An dieser Stelle stand zuletzt **Star Monkey**, ein klassischer Shooter. Diesmal steht hier: **Mutant Storm**, ebenfalls klassischer Shooter. Ein Unterschied: Der Raumer fliegt in alle Richtungen.
Ausgabe: 01/03 | Pompom Games | ca. € 15,- | **78**

ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann

Flucht von Monkey Island
Souverän bleibt der vierte Teil der **Monkey Island**-Reihe die Nummer 1 in unserer Adventure-Hitliste. Im Vergleich zu Neuling **Runaway** sind die Rätsel einfach knackiger und die Späße zündender.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **84**

Runaway
Knapp vorbei ist eben auch daneben! Obwohl **Runaway** ein wunderbares Adventure ist, kann es mit der Genrereferenz nicht ganz mithalten. Dafür hat Brian mit Gina die heißere Braut an seiner Seite.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 35,- | **83**

Grim Fandango
LucasArts gab unlängst bekannt, dass es sehr wahrscheinlich eine Fortsetzung zum Leichenschmaus **Grim Fandango** geben wird. Bleibt zu hoffen, dass die Designer nicht ganz dem 3D-Wahn verfallen.
Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 25,- | **81**

Das Geheimnis der Druiden
Spannend wie eh und je! **Das Geheimnis der Druiden** beweist, dass gute Adventures auch ohne große Namen wie Williams, Schafer oder Cecil auskommen. Hier kommen echte Abenteurer auf ihre Kosten.
Ausgabe: 04/01 | CDV | ca. € 15,- | **78**

Monkey Island 3
Das wohl gegensätzlichste Brüderpaar, seit es PC-Spiele gibt: **Guybrush** und **LeChuck** kabbeln sich auch im dritten Teil der Kultserie wieder kräftig. Und wenn die zwei sich streiten, freut sich der Spieler.
Ausgabe: 01/98 | THQ | ca. € 10,- | **78**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner

Gothic 2
Gothic 2 ist das beherrschende Thema auf den Spieleforen: Anstatt selbst zu spielen, scheinen die Käufer lieber spielen zu lassen. Der Sumpfdrache ist übrigens zwischen Eisdrache und Burg zu finden.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 50,- | **91**

Morrowind
Das Museum in Mournhold kauft nicht alle Artefakte auf! Ob das ein Bug ist, ein Skandal oder ein schlecht erklärter Scherz, wird sich wohl erst zeigen, wenn die Rollenspieler mit **Gothic 2** fertig sind.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **91**

Baldur's Gate 2
Ein Rollenspiel, in dem man sich nicht frei bewegen kann, ist eigentlich ein Adventure. Da es hier aber etliche Dungeons und auch ein paar Dragons gibt, wollen wir mal ein Auge zudrücken.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 25,- | **89**

Gothic
Gothic 2 für 50 Euro, der Vorgänger für einen schlappen Zehner – da sollten Sie unbedingt beide kaufen. Mit diesem genialen Trick verdoppeln Sie nämlich für wenig Geld die Spieldauer!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

Icewind Dale 2
Ob auch bei **Icewind Dale 3** die einzige Neuerung gegenüber den Vorgängern eine neue Hintergrundgeschichte sein wird? Immerhin wurde dieser Teil noch nicht angekündigt.
Ausgabe: 11/02 | Virgin Interactive | ca. € 40,- | **84**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding



Dungeon Siege
Wenig Neues bei den Action-Rollenspielen. Am Klassenprimus **Dungeon Siege** kommt auch mehr als ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung kein Konkurrenzprodukt vorbei.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 49,- | **88**

Diablo 2
Wann Blizzard mit den Arbeiten an **Diablo 3** beginnt, steht noch völlig offen. Vermutlich müssen sich **Diablo**-Jünger noch ein paar Jahre gedulden, denn **Warcraft** und **Starcraft** gehen erst einmal vor.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 20,- | **86**

Vampire: Die Maskerade
Vampire: Die Maskerade gehört zu den Spielen, die einen zweiten Teil verdient hätten. Leider arbeitet Entwickler Nihilistic Entertainment derzeit mit Blizzard an **Starcraft: Ghost**.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 15,- | **81**

Darkstone
Für Spieler mit schmalem Geldbeutel ist das drei Jahre alte **Darkstone** mit lumpigen 15 Euro immer noch eine Empfehlung wert. Wer über kleinere Designmängel hinwegsieht, bekommt ein solides Rollenspiel.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **78**

Nox
Westwoods Action-Rollenspiel **Nox** ging ursprünglich als **Diablo**-Konkurrent ins Rennen, konnte sich aber nie die große Fangemeinde des Blizzard-Klassikers erspielen. Als Budget-Titel ein Geheimtipp.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **77**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Drei neue Zonen, Dungeons und sechs zusätzliche Charakterklassen: Jeder **Dark Age of Camelot**-Spieler, der up to date sein will, braucht **Shrouded Isles**. In Deutschland ist das Add-on im Februar erhältlich.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**

Everquest
Das vierte Add-on **Planes of Power** bringt neue Features in die **Everquest**-Welt: Erhöhung des Stufenlimits auf 65, 20 neue Zonen, mehr Waffen, Zaubersprüche und Fähigkeiten.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **80**

Anarchy Online
Auch für **Anarchy Online** gibt es mittlerweile ein Add-on, das bald jeder haben muss: In The Notum Wars können Sie nun Land kontrollieren und mit Verteidigungseinrichtungen befestigen.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 30,- | **79**

NEUZUGANG
Asheron's Call 2
Der Nachfolger von **Asheron's Call** überzeugt mit bestechender Grafik und weichen Animationen. Ob die Online-Gemeinde das neue Rollenspiel annimmt, muss die Zukunft zeigen.
Ausgabe: 02/03 | Microsoft | ca. € 45,- | **75**

Neocron
Vom futuristischen **Neocron** gibt es diesen Monat nichts Neues zu berichten. Wer auf der Suche nach einem **Blade Runner**-ähnlichen Rollenspiel ist, kann getrost zugreifen.
Ausgabe: 12/02 | CDV | ca. € 45,- | **73**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Tiger Woods PGA Tour
Wir sind tief bewegt von animierten Bäumen und lebendigen Wettereffekten. Dass es Einsteiger aber um einiges schwerer haben als beim direkten Konkurrenten **Links**, ist dennoch schade.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Links LS 2003
Sonst mit Links Genrereferenz und jetzt erstmals auf ernst zu nehmende Konkurrenz gestoßen: Microsofts **Links**-Serie schwächelt bei der Technik, ist aber trotzdem super spielbar.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 50,- | **87**

Virtua Tennis
Verfilzte Haare, Filzstifte, Filzläuse – Filzbälle! Der raue Stoff regiert die Welt und präsentiert sich in **Virtua Tennis** besonders schön und modisch. Kurzweilig und einfach obendrein.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 45,- | **85**

Links Championship Edition
Links zwo, drei, vier – seit Jahren im Gleichschritt auf hohem Niveau, trotzdem reicht es nicht mehr ganz für die Genrespitze. Aber das verlangt ja auch niemand von diesem betagten Titel.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 45,- | **85**

Jimmy White's Cueball World
Hier lernen Sie, dass der Stock beim Billard Queue geschrieben wird, mehr aber auch nicht. Aber wenn Sie verrauchte Kneipen und Billard-Cafés hassen, werden Sie auch mit diesem Spiel Spaß haben.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 35,- | **84**

SPORT
FUSSBALL-SPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg

FIFA 2003
Kein Kahn im Nationalmannschafts-Tor, kein Editor und kein Hallenmodus – trotzdem macht das aktuelle **FIFA** so viel Spaß wie lange nicht mehr und fesselt durch Turniermodi viele Stunden.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

FIFA 2002
Asamoah statt Carlos, Giggs oder Davids: EA musste entweder sparen oder wollte mehr Geld in die Spielbarkeit investieren. Was auch immer: Herausgekommen ist ein neuartiges Passsystem.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Kalibern wie Zidane oder Batistuta gelingt in diesem Spiel dank der Star-Fähigkeiten nahezu alles: Jeder Schuss ein Treffer, jeder Pass tödlich, jeder Sprint gazellengleich.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **84**

FIFA 2001
Sie lieben Ihren alten Rechenknecht oder haben keine Lust, 45 Euro für ein aktuelles **FIFA** auszugeben? Dann sei Ihnen **FIFA 2001** ans Herz gelegt. Wenn Sie denn Fußball mit wenig Simulationsambitionen mögen.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **79**

FIFA 2000
Rekordverdächtig: Seit 1999 im Einkaufsführer – so lange wie kein anderer Titel. Das ist allerdings angesichts der Konkurrenzsituation im Fußball-Simulations-Genre wenig verwunderlich.
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **73**

SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann



NBA Live 2003
Die USA sind bekannt für das pompöse Brimbamborium, das um vermeintliche Nationalsportarten gemacht wird. Mit **NBA Live 2003** dürfen Sie jetzt selbst ran, und das so lebensecht wie nie zuvor.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **92**

Madden NFL 2003
Wenn es um Ledereier geht, verstehen die Wuchtbrummen der NFL keinen Spaß. Das sollten Sie auch nicht, wenn Sie um den Superbowl kämpfen. Zum Glück versüßt die Grafik die Niederlagen.
Ausgabe: 08/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

NHL 2003
Zwar fielen in der neuesten Version der **NHL**-Reihe die spaßigen Trading Cards dem Rotstift zum Opfer, mit diversen Detailverbesserungen bleibt das Spiel aber auch ohne Sammlersucht ein Spielspaßgarant.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**



NBA Live 2001
Der Nachfolger **NBA Live 2003** ist zwar spielerisch zweifellos besser, durch die vergleichsweise geringen Hardwareanforderungen und den Budgetpreis bleibt jedoch auch der Vorgänger interessant.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **89**

NHL 2002
Déjà-vu! Auch **NHL 2002** bleibt nach wie vor interessant. Besonders für all jene, die nicht bereit sind, für eher schlichte Verbesserungen deutlich mehr Geld auszugeben. Außerdem gibt's Trading Cards.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **88**

SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Colin McRae Rally 2
Hier noch eine Schraube fester ziehen, da noch den Frontflügel justieren und gleich eine Testrunde einlegen – **Colin McRae 2** stellt neben den Rennen erhebliche Ansprüche an Ihre Mechaniker-Fähigkeiten.
Ausgabe: 01/01 | Codemasters | ca. € 15,- | **87**

Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Geoff Crammond schafft sich bei Hardcore-Formel-1-Fans ein Denkmal. Freunde seichterer Motorsport-Titel dürften jedoch schnell nach dem Deinstallations-Button suchen.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | ca. € 40,- | **85**

Total Immersion Racing
Immer schon war ein Karrieremodus ein wichtiges Motivationselement. So auch in dem Mix aus Arcade und Simulation: Spielziele und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen halten Motorsportler bei der Stange.
Ausgabe: 01/03 | Empire | ca. € 40,- | **82**

Moto Racer 3
Das kommt davon, wenn man zu viel will: **Moto Racer** überzeugt zwar quantitativ mit sieben Modi, davon machen allerdings nur zwei wirklich Spaß, weil die anderen fünf zu schlampig umgesetzt wurden.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

Rally Championship 2002
Lange harte Links, vorsichtig Rechts – Rallyefans wissen, dass es sich hier nicht um Boxschläge, sondern um die Beifahreransagen handelt. **Rally Championship 2002** ist dann auch das Richtige für sie.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 45,- | **82**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner

Tony Hawk's Pro Skater 3
Ein Holzbrett und vier Rollen – fertig ist das Sportgerät, mit dem man Fußgängerzonen unsicher machen kann. Schade, dass Activision die Freiheit auf In- und Outdoor-Arenen beschränkt hat.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 40,- | **91**

Need for Speed: Porsche
Ein Bodenblech, vier Rollen und jede Menge Motor – fertig ist das Sportgerät, mit dem man Landstraßen unsicher machen kann. Und davon hat EA jede Menge in das Spiel integriert.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **85**

Tony Hawk's Pro Skater 2
Alte Liebe rostet nicht, alte Skateboard-Rollenlager schon. Wer sich dennoch an die guten, alten Skaterzeiten erinnern möchte, darf **THPS2** hervorkramen und in romantischen Erinnerungen schwelgen.
Ausgabe: 01/01 | Activision | ca. € 10,- | **85**

Rallisport Challenge
Wer hätte gedacht, dass Microsoft jemals im Rennspielbereich punkten kann? **Midtown Madness** scheint vergessen zu sein, **Rallisport Challenge** macht alles besser als der inoffizielle Quasi-Vorgänger.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 45,- | **83**

Need for Speed: Hot Pursuit 2
Wenn sich die EA-Jungs ihre eigenen Produkte mal angesehen und die wesentlichen Features kopiert hätten, könnte **Hot Pursuit 2** ein geniales Rennspiel sein. So ist es nur ein vergnügliches.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



NEUZUGANG

Anarchy Online: Notum Wars

Dieses Pack enthält das Originalspiel ebenso wie neue Features: Bebauen und kontrollieren Sie Ihr Territorium, nutzen Sie die höhere Grafik-Auflösung, hören Sie neue Musik und verbesserte Sound-Effekte.

02/03 | Koch Media | ca. € 20,- | **79**



NEUZUGANG

Civilization 3: Play the World

Was im Hauptprogramm fehlte, liefert das Add-on nach, nämlich einen Mehrspielermodus. Sowohl via Netzwerk als auch Internet dürfen Hobbystaatschefs in drei Spielmodi gegen- oder miteinander die Welt erobern.

02/03 | Infogrames | ca. € 30,- | **85**



NEUZUGANG

DAoC: Shrouded Isles

Die Ritter der Tafelrunde bekommen Nachwuchs. Mit dem Missionen des Add-ons wird das Mittelalter noch finsterer, die Drachen noch schrecklicher und die Online-Community noch größer.

02/03 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**

Die Sims: Party ohne Ende

Partys – egal ob daheim oder im Nachtclub – laufen nur in den seltensten Fällen ohne den Missbrauch von Suchtmitteln ab. Damit Sie so etwas nicht selbst tun müssen, können Sie stattdessen Ihren Sims dabei zusehen.

05/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **79**

EE: Zeitalter der Eroberungen

Egal wie viele Länder Sie besetzen, stets wartet ein neues Land mit zahlreichen darauf, besiegt und erobert zu werden. Am Ende der Kampagne dürfen Sie sogar den Weltraum mit dem Blut Ihrer Gegner füllen.

11/02 | Vivendi Universal | ca. € 33,- | **86**

Ghost Recon: Island Thunder

Auch Tom Clancy weiß, wie man Geld verdient: mit einem guten Namen und möglichst geringem Aufwand. So wundert es nicht, dass das Add-on **Island Thunder** nur aus einer Hand voll Missionen und neuen Waffen besteht.

09/02 | Codemasters | ca. € 30,- | **78**

Industriegigant 2: 1980-2020

Die Lager lassen sich sinnvoll managen, womit der ärgste Kritikpunkte des **Industriegigant 2** behoben wurde. Aber leider hat immer noch keiner der Programmierer ein VWL-Buch zur Hand genommen, um das Wirtschaftssystem aufzumöbeln.

01/03 | Jowood | ca. € 28,- | **85**

Medal of Honor: Spearhead

Hier wird geballert, was das MG hergibt. Da deswegen jede Taktik auf der Strecke bleibt, verliert das Spiel enorm viel seines ursprünglichen Charmes. Immerhin gibt's neue Maps für den Mehrspieler-Einsatz.

01/03 | Electronic Arts | ca. € 24,- | **71**

Op. Flashpoint: Red Hammer

Keine Lust mehr auf M-16? Die Ak-47 klingt in Ihren Ohren besser? Dann los, auf die andere Seite der Macht. Dank der schwächeren Technik ist das Überleben aufseiten der Russen weitaus schwieriger als im Hauptprogramm.

02/02 | Codemasters | ca. € 20,- | **85**

Op. Flashpoint: Resistance

Keine Atempause für die US-Jungs: Nachdem sie die Russen niedergemäht haben, kämpfen sie nun gegen eine bestens organisierte Widerstandsgruppe. Taktik und Action vom Feinsten für einen durchaus angemessenen Preis.

09/02 | Codemasters | ca. € 30,- | **87**



Battle Realms: Winter o. t. Wolf

So macht man ein Add-on: Es wurden nicht nur neue Missionen und Einheiten zusammengeschustert, Vivendi hat auch am Feintuning des Hauptprogramms sowie an der Bedienung geschraubt.

12/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | **85**

Die Siedler 4: Die neue Welt

Zwei Einzel- und drei Mehrspielerkarten sind nur die Dreingabe: Das dritte Add-on zur vierten Ausgabe des Nummer-1-Hits bietet vier Kampagnen mit je fünf Missionen und damit für richtig lange Zeit spannende Unterhaltung.

01/03 | Ubi Soft | ca. € 16,- | **80**

Die Sims: Hot Date

Heiß sind die Dates zwar nicht, die die Sims haben, aber unterhaltsam sind sie durch die neu hinzugekommenen Locations aber dennoch. Gerade wegen der Dates freut man sich besonders auf **Die Sims Online**.

01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **81**

Die Siedler 4 Mission-Disk

Das Siedeln nimmt keine Ende: Die namenslose **Mission-Disk** erweitert das Hauptprogramm um jede Menge Siedler und Siedlungsgebiete. Siedend heiß fällt mir ein, dass gleich nebenan ein weiteres Add-on steht.

09/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- | **81**

Die Sims: Urlaub total!

Hurra, Urlaub! Mehrere Erholungsgebiete laden die Sims zu Erholung, Flirts und Streitereien ein. **Urlaub total** ist eines der wenigen originellen Add-ons für **Die Sims**. Aber der echte Fan kauft ja ohnehin alle, die er bekommen kann.

06/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **77**

NEUZUGANG

Everquest: Planes of Power

Das vierte offizielle Add-on für **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, die alle Quests zusammenfügt.

02/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- | **80**

NEUZUGANG

HoMM 4: Gathering Storm

Zwar enthalten die **Gathering Storm**-Kampagnen nicht so viele Einzelszenarien wie das Original-Spiel, aber dennoch ist dank der neuen Helden mit ungewöhnlichen Skill-Kombinationen für Abwechslung gesorgt.

02/03 | Infogrames | ca. € 25,- | **77**

Morrowind Tribunal

Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!

01/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- | **90**

Patrizier 2: Aufschwung der Hanse

Der Aufschwung der Kaufmannsgilde Hanse ist längst Geschichte – doch was kann es Schöneres geben, als Geschichte hautnah zu erleben? Wir meinen: nichts. Das Add-on erweitert des Hauptprogramm um zahlreiche neue Features.

12/01 | Infogrames | ca. € 30,- | **85**

Zoo Tycoon: Marine Mania

Was wäre ein Zoo mit Tiefseefischen, Pinguinen, Killerkarpfen und sonstigem nassen Getier? Ein Zoo mit Aquarium, genau! Zehn Szenarien lang können Sie Ihre Wasserbecken mit Fischen und den Tierpark mit Gästen füllen.

01/03 | Microsoft | ca. € 25,- | **74**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Gold Games 6

Noch immer neu: **Siedler 4, Gothic, Starlancer, Motocross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado** und **Schiene & Straße**.

Ubi Soft | ca. € 35,- | **88**

Diablo 2 Battle-Chest

Diablo 2 mag zwar kein Rollenspiel und mittlerweile etwas betagt sein, dennoch ist die Kombination aus Hauptprogramm, dem Add-on **Lord of Destruction** und Lösungsbuch ein idealer Zeitvertreib für langweilieg Winterabende.

Vivendi Universal | ca. € 45,- | **86**

NEUZUGANG

Op. Flashpoint: GotY Edition

Operation Flashpoint in der **Game of the Year Edition**: Zusammen mit den Add-ons **Red Hammer** und **Resistance** kostet der Taktik-Shooter weniger als im Einzelkauf. Eine unbedingte Kaufempfehlung der Redaktion!

Codemasters | ca. € 45,- | **86**

Age of Empires 2 Gold Edition

Nicht ganz billig, nicht ganz jung – die Gold Edition von **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** ein etwas teurer Freizeitspaß. Nur beim Laden um die Ecke kann man evtl. ein Schnäppchen machen.

Microsoft | ca. € 55,- | **85**

Patrizier 2 Gold Edition

So verrückt können Preisempfehlungen sein: Das Hauptprogramm kostet 20 Euro, das Add-on 30 Euro und beides zusammen kostet in der **Gold Edition** schlappe 28 Euro. Und solche Leute programmieren Wirtschaftssimulationen!

Infogrames | ca. € 28,- | **85**

Microsoft Action Pack

Der Weltraum-Shooter **Starlancer**, das Action-Adventure **Metal Gear Solid** und die actionlastige Flugsimulation **Crimson Skies** – ein Rundum-sorglos-Paket für Spieler, die den Begriff Action brauchen, um glücklich zu sein.

Microsoft | ca. € 35,- | **84**

Ghost Recon: Complete

Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für preiswerten Spielspaß sorgen. Aber Vorsicht: Ganz frisch ist **Ghost Recon** nicht mehr.

Ubi Soft | ca. € 45,- | **83**

Play the Games Vol. 3

Kaufen: **Outcast, Silver, Die Völker, Driver, Fritz 5.32, Tomb Raider 3, Dark Project, Commandos HFL, Supreme Snowboarding, Ultima Online Renaissance, Dungeon Keeper 2, Sports Car GT, Dune 2000, Warzone 2100** und **Populous 3**.

Eidos | ca. € 35,- | **83**

Anstoß Meister-Edition

Sie wollen einen guten Fußballmanager? Einen ohne Bugs und fehlende Funktionen? Dann kaufen Sie (noch) nicht **Anstoß 4**! Wir empfehlen stattdessen die **Anstoß Meister-Edition**, die neben **Anstoß 3** auch **Anstoß Action** enthält.

Infogrames | ca. € 35,- | **81**

Pharao Gold

Das Aufbau-Strategiespiel **Pharao** und das Add-on **Kleopatra** können zwar nicht den Charme eines **Anno 1503** versprühen, das Setting ist aber allemal exotischer als das immer gleiche Mittelalter, das man sich ansonsten geben muss.

Vivendi Universal | ca. € 33,- | **81**

EFT: Operation Icebreaker

Zugreifen, solange das Genre noch existiert: Die Flugsimulation **Eurofighter Typhoon** und das Add-on **Operation Icebreaker** bilden zusammen die beste und einzige Flugsimulationssammlung der letzten Jahre.

Rage Software | ca. € 25,- | **87**

Play the Games Vol. 4

Monatelange Beschäftigung für wenig Geld: **Grand Prix 3, Worms Armageddon, Streetwars, Slave Zero, V-Rally 2, Frontschweine, Sim City 3000, Theme Park World, Urban Chaos, Tomb Raider 4, Daikatana** und **Commandos**.

Infogrames | ca. € 35,- | **86**

Anno 1602 Königsedition

Reif für die Insel? In der Königsedition wären ja mit dem Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** eine Menge Inseln drin, Abenteuer obendrein und zusätzlich das Hauptprogramm von **Anno 1602**. Was will man mehr? Bestenfalls ein **Anno 1503**.

Infogrames | ca. € 20,- | **85**

Die Siedler 4 Gold

Das Hauptprogramm, das Add-on mit dem lustigen Namen **Mission-Disk**, das Add-on **Die Trojaner**, zwei Mini-Spiele und Bonus-Material füllen die Gold-Edition. Wo das jüngste Add-on **Die neue Welt** ist? Wir wissen es nicht.

Ubi Soft | ca. € 50,- | **85**

Mech Collection 1.0

In der **Mech Collection** werden das Action-Spiel **Mech Warrior 4** mitsamt Add-on sowie das Echtzeit-Strategiespiel **Mech Commander 2** vereint. Die Mischung passt nicht ganz zusammen, aber welchen Mech-Fan interessiert das schon?

Microsoft | ca. € 40,- | **84**

Everquest Europa

Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Hauptprogramm **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark, Scars of Velious** und **Shadows of Luclin**. Alles nicht mehr taufrisch, aber im Online-Einsatz gereift und bestens bewährt.

Ubi Soft | ca. € 35,- | **84**

Voyager – Elite Force + Add-on

Noch immer ist die neue **Star Trek**-Serie **Enterprise** nicht im deutschen Free-TV zu sehen. Wer seine dadurch entstandenen Aggressionen abbauen will, darf in dieser Spielesammlung den Borgs zeigen, was eine ordentliche Programmplanung ist.

Activision | ca. € 30,- | **84**

Gold Games 5

Her damit: **Rayman 2, Die Siedler 3, Rogue Spear, Tony Hawk 2, Elite Force, Pro Rally 2001, Battle Isle, Freedom, Chessmaster 8000, Warlords Battlecry, Imperialismus 2, Cold Blood, Close Combat, Prince of Persia** und **Flanker 2**.

Ubi Soft | ca. € 35,- | **83**

Half-Life Generation 3

Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike**. Ohne die Add-ons ist das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.

Vivendi Universal | ca. € 30,- | **82**

Star Trek – Action Pack

Im **Action Pack** sind die Strategiespiele **Star Trek: Armada, Armada 2, Voyager Elite Force** und das **Elite Force Add-on** enthalten – was ein weitaus besserer Kauf ist als das **Voyager-Elite Force+Add-on**-Paket

Activision | ca. € 28,- | **81**



SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats

Spirit: Der wilde Mustang

Spirit: Der lahme Gaul. Ein Kieselstein auf dem 2D-Terrain reicht aus, um das wilde Pferd vor ein unüberwindbares Hindernis zu stellen. Da hätten nicht einmal Hanni und Nanni Mitleid.

Anbieter: THQ | Preis: € 30,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
W.A.R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	5	07/01	€ 20,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Wardoves	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Cubix: Race 'n' Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Ibiza Babewatch	CDV	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Quiztime	Ari Data	10	03/01	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Girlscamp	Shoebox	12	06/01	€ 25,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	14	03/01	€ 15,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 25,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
4-4-2	51	12/02	€ 40,-
Age of Mythology	92	12/02	€ 45,-
Alien Tequila	45	01/03	€ 15,-
American Conquest	75	12/02	€ 50,-
Anarchy Online: The Notum Wars	79	02/03	€ 20,-
Anno 1503	89	02/03	€ 45,-
Another War	39	01/03	€ 30,-
Anstoß 4	51	02/03	€ 40,-
Aquanox 2: Revelation	84	01/03	€ 45,-
Asheron's Call 2	75	02/03	€ 30,-
Autobahn Raser 4	56	01/03	€ 20,-
Battle Realms: Winter of the Wolf	85	12/02	€ 15,-
Bomberfun	59	12/02	€ 20,-
Carcassonne	74	01/03	€ 20,-
Casino Empire	68	01/03	€ 45,-
Civilization 3: Play the World	85	02/03	€ 30,-
Colobot	71	12/02	€ 30,-
Combat Flight Simulator 3	70	12/02	€ 50,-
Crazy Designer	32	12/02	€ 30,-
Crossroads – Grüne Welle	22	02/03	€ 15,-
Cyber Huhn	9	01/03	€ 11,-
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles	84	02/03	€ 30,-
Dark Planet	61	02/03	€ 45,-
Dawn of Empire	20	12/02	€ 40,-
Deadly Dozen 2: Pacific Theater	67	02/03	€ 45,-
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	62	01/03	€ 45,-
Der Industriegigant 2: 1980-2020	85	01/03	€ 28,-
Der Schatzplanet	68	02/03	€ 30,-
Die Reise nach Nordland	84	12/02	€ 30,-
Die Siedler 4: Die neue Welt	80	01/03	€ 16,-
Domino Day	10	01/03	€ 20,-
Earth Squad	19	01/03	€ 15,-
Emergency 2	70	12/02	€ 40,-
Empire Earth – Zeit der Eroberungen	86	11/02	€ 25,-
Erik Zabel Cycling Manager 2	43	12/02	€ 45,-
Everquest: Planes of Power	80	02/03	€ 30,-
Far West	67	12/02	€ 40,-
FIFA Football 2003	90	12/02	€ 50,-
Fila World Tour Tennis	57	12/02	€ 40,-
Fußball Manager 2003	86	01/03	€ 45,-
Genesys	32	01/03	€ 10,-
Ghost Recon: Island Thunder	78	12/02	€ 30,-
Gothic 2	91	01/03	€ 45,-
Haegemonia	84	01/03	€ 44,-
Harry Potter: Die Kammer des Schreckens	70	01/03	€ 40,-
Heroes of M&M 4: Gathering Storm	77	02/03	€ 25,-
Hitman 2	85	11/02	€ 40,-
Hot Wheels: Velocity X	73	02/03	€ 30,-
Icewind Dale 2	84	11/02	€ 40,-
Iron Storm	56	12/02	€ 45,-
James Bond 007 Nightfire	85	01/03	€ 45,-
Knight Rider	74	01/03	€ 28,-
Knights of the Cross	20	01/03	€ 28,-
Legion	70	01/03	€ 28,-
Lego Drome Racers	67	02/03	€ 40,-
Links 2003	87	12/02	€ 50,-
Madden NFL 2003	90	11/02	€ 40,-
Mechwarrior 4: Mercenaries	73	01/03	€ 50,-
Medal of Honor: Spearhead	71	01/03	€ 25,-
Medicopter 117 Vol. 3	40	12/02	€ 25,-
Monopoly New Edition	61	01/03	€ 30,-
Morrowind: Tribunal	90	01/03	€ 30,-
Mutant Storm	78	02/03	€ 20,-
Napoleon	33	01/03	€ 35,-
NBA Live 2003	92	01/03	€ 45,-
Need for Speed: Hot Pursuit 2	82	12/02	€ 50,-
Neocron	73	12/02	€ 45,-
New World Order	74	01/03	€ 40,-
NHL 2003	89	11/02	€ 45,-
No One Lives Forever 2	90	12/02	€ 45,-
Pay Day	20	01/03	€ 25,-
Platoon	79	12/02	€ 40,-
Post Mortem	59	01/03	€ 45,-
Pusher	72	12/02	€ 15,-
Racing Simulation 3	66	01/03	€ 40,-
Rallisport Challenge	83	01/03	€ 40,-
Red Shark	47	12/02	€ 40,-
Revolution	31	02/03	€ 45,-
Ring 2	62	12/02	€ 40,-
Robin Hood	82	12/02	€ 40,-
Rollercoaster Tycoon 2	79	12/02	€ 50,-
Runaway	83	01/03	€ 35,-
Sim City 4	80	02/03	€ 45,-
Soldiers of Anarchy	84	01/03	€ 40,-
Spirit: Der wilde Mustang	31	02/03	€ 30,-
Stronghold Crusader	85	11/02	€ 43,-
Sudden Strike 2: Total Victory	69	12/02	€ 20,-
Tennis Masters Series 2003	80	01/03	€ 45,-
The Gladiators	63	02/03	€ 45,-
Tiger Woods PGA Tour 2003	87	01/03	€ 45,-
Total Immersion Racing	82	01/03	€ 45,-
Unreal Tournament 2003	92	11/02	€ 45,-
W.A.R. Soldiers	3	01/03	€ 15,-
Wer wird Millionär? 3	68	01/03	€ 30,-
WWE Raw	59	12/02	€ 40,-
Zoo Tycoon: Marine Mania	74	01/03	€ 25,-

Tomb Raider: Die Chronik

Tomb Raider – Die Chronik enthält die vier letzten Abenteuer von Lara Croft, die Ihnen Einblicke in die Vergangenheit der Heldin bieten. Die erste Station ist Rom mit seinen antiken Gassen. Danach taucht Lara in ein russisches U-Boot mit **Akte X**-Ambiente, auf einer Geisterinsel bei Irland muss sie als Teenager ohne Mordinstrumente zurande kommen. In einem modernen Wolkenkratzer erschweren zuletzt computergesteuerte Fallensysteme das Vorankommen.



Project I.G.I.

Sie haben das Schlimmste überlebt – um Haaresbreite. Versorgen Sie Ihre Wunden und dringen Sie in einen befestigten russischen Stützpunkt ein. Deaktivieren Sie das Sicherheitssystem und holen Sie sich, was Sie brauchen ... denn jetzt beginnt der echte Spaß! **I'm Going In** war der erste militärische Shooter, in dem Tarnung und List wichtiger sind als pure Waffengewalt – nicht zuletzt deshalb ist **Project I.G.I.** auch nach zwei Jahren noch Referenz.



Capitalism 2

Capitalism 2 simuliert die Wirtschaft mehrerer Städte mit all ihren zahlreichen Wirtschaftszweigen, mit Roh- und Endprodukten, Verkaufsstätten und Dienstleistern, dazu den Finanzsektor und den privaten Konsum. In diesem System kann der Spieler Monopole in einem Wirtschaftszweig errichten, an der Börse sein Glück machen oder als Einzelhändler seine Lieferanten erpressen. Tolle Ideen, die leider an der unübersichtlichen Oberfläche scheitern.



Achterbahn Designer: Special Edition


HOFFENTLICH SCHWINDELFREI Die gewagten Holz- und Stahlkonstruktionen kann man in der Ego-Perspektive Probe fahren.

Auf den Kopf, aber nur einer gibt das Commando.

Treten Sie ein und reisen Sie mit Höchstgeschwindigkeit durch eine rasant-turbulente Achterbahnwelt! Entwickeln und gestalten Sie Ihre Bahn selbst und fahren Sie sie selbst zur Probe. Mit dieser PC-Simulation von Disney Imagineering sind der Fantasie und Kreativität nur wenige Grenzen gesetzt. Die Special Edition beinhaltet auf zwei CD-ROMs neben dem bereits bekannten Achterbahn Designer zusätzlich den original US-Titel Ultimate Ride Coaster Deluxe und damit eine weitere Vielzahl anspruchsvoller Missionen, neuer Tools und Schienenverläufe sowie ausgefallener Themenwelten. Der Spielspaß ist enorm hoch – allerdings nur für wenige Stunden, da dem Spiel jeglicher wirtschaftlicher Aspekt fehlt.



ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
NEU Achterbahn Designer SE	Disney	57	€ 26,-
Age of Wonders 2	Take 2	84	€ 15,-
Arcanum	Vivendi Universal	78	€ 13,-
Battle Realms	ak Tronic	88	€ 10,-
Black & White	Electronic Arts	92	€ 20,-
C&C: Theatre of War	Electronic Arts	79	€ 50,-
NEU Capitalism 2	Rondomedia	59	€ 15,-
Civilization 3	Infogrames	85	€ 30,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
NEU Cossacks: European Wars	ak Tronic	77	€ 10,-
Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Desperados	Infogrames	87	€ 15,-
Diablo 2	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Die Sims – Deluxe Edition	Electronic Arts	90	€ 50,-
Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
Empire Earth	Vivendi Universal	87	€ 18,-
Earth 2150 Collector's Ed.	Blackstar	73	€ 15,-
Emperor – Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-
Fallout Radioactive	Virgin Interactive	80	€ 20,-
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	86	€ 32,-
Giants	Virgin Interactive	78	€ 11,-
Gold Games 6	Ubi Soft	88	€ 35,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Icewind Dale: Herz d. Winters	Virgin Interactive	82	€ 9,-
LucasArts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Myth 3	Take 2	80	€ 15,-
NASCAR Racing 4	Vivendi Universal	81	€ 13,-
No One Lives Forever	Vivendi Universal	88	€ 26,-
Nocturne	Take 2	82	€ 19,-
Pool of Radiance 2	ak Tronic	70	€ 10,-
Pro Rally 2001	Ubi Soft	76	€ 10,-
NEU Project I.G.I.	ak Tronic	82	€ 10,-
Rogue Spear	ak Tronic	75	€ 10,-
Red Faction	THQ	76	€ 20,-
S.W.A.T. Pack	Virgin Interactive	78	€ 25,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 15,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Startopia	Eidos	86	€ 20,-
Stronghold Deluxe	Take 2	84	€ 26,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
NEU Tomb Raider: Die Chronik	ak Tronic	78	€ 10,-
Tropico Gold Pack	Take 2	84	€ 30,-
Wiggles	Infogrames	87	€ 15,-
Zax – The Alien Hunter	Jowood	70	€ 10,-
Zeus	Vivendi Universal	81	€ 15,-

Ohne Ende!



Sudden Strike
10,- €*

Cossacks
10,- €*

Flight Simulator 98
10,- €*

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Sie wollen die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchen Sie noch einen Teil Ihres Lieblingsspiels? Oder wollen Sie einfach nicht zuviel Geld für Ihr Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Sie suchen! Denn hier zahlen Sie nur 2,-/ 3,-/ 5,-/ 7,50 oder höchstens 10,-€*. *unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Karstadt, Alpha-Tecc, real,- ProMarkt(Kingfisher), Schaulandt, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, Fegro Selgros, sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de



Die Pyramide®

Futter für Ihren PC™

by ak tronic SOFTWARE & SERVICES



Splinter Cell

Ihr einziger Freund ist die Dunkelheit. Um bei diesem Spiel nicht die Geduld zu verlieren, brauchen Sie ein stabiles Nervenkostüm – und unsere Komplettlösung.

Tom Clancy's Splinter Cell ist der neueste Stern am Stealth-Action-Himmel. Huschen Sie durch die Schatten, während wir Ihnen versteckte Schleichwege und überlebenswichtige Kniffe zeigen. Benutzen Sie Ihre Schusswaffen nur, wenn es sich nicht mehr vermeiden lässt, denn das kleinste Geräusch alarmiert die aufmerksamen Wachposten. Erledigen Sie die Gegner im Fisher-Style – lautlos und aus dem Hinterhalt! Beweisen Sie Kombinationsgabe und Geschick in einem Agentenabenteuer, das derzeit seinesgleichen sucht. Auf acht Seiten begleiten wir Sie durch die schwierigsten Stellen des Spiele-Highlights und unterstützen Sie im schier aussichtslosen Kampf gegen den Terrorismus. Nun liegt es an Ihnen!



Haegemonia

Forscher und Strategen aufgepasst – **Haegemonia** ist zurzeit die Suchtdroge Nummer 1 in der T&T-Redaktion. Da wird heiß diskutiert, ob nun Quantenwaffen besser sind oder doch die Raketentechnik. Taugen Händler was oder sind tyrannische Steuereinnahmen der richtige Weg? Die Antworten auf diese und andere Fragen finden Sie in unseren allgemeinen Tipps zum Weltraumhit von Wanadoo.



Runaway & Sim City 4

Rückkehr der Klassiker, könnte man da sagen. Adventure-Anhänger jauchzen über die Wiederbelebung ihres Genres und Städteplaner bekommen endlich wieder Nachschub. Sollten Sie an den kniffligen Puzzles oder der Verkehrsflussproblematik Ihrer Großstadt verzweifeln, helfen wir Ihnen auf die Sprünge – mit einer Schritt-für-Schritt-Lösung und erprobten Städteplaner-Taktiken.



FM 2003 & Aquanox 2

Was darf's denn sein? Lieber den eigenen Lieblingsklub an die Spitze der Liga führen oder doch lieber in Jacques-Cousteau-Manier die Tiefen der Meere im neuen Massive-Unterwasser-Shooter durchpflügen? Egal welchem Genre Sie den Vorzug geben, wir geben Ihnen die richtigen Tricks an die Hand. Übrigens, die Tipps zum **Fußballmanager 2003** sind mit exklusivem Material des EA-Entwicklerteams garniert.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Gothic 2, Komplettlösung
2. Age of Mythology, Komplettlösung, Teil 2
3. James Bond 007: Nightfire, Komplettlösung

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Hitman 2, Komplettlösung
2. Anno 1503, Allgemeine Tipps
3. Mafia, Komplettlösung

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEBSITE



@ www.pcgames.de

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

PC Games hilft

MORROWIND

Hat es jemals ein umfangreicheres Rollenspiel in der Spielgeschichte gegeben? Monat für Monat trudeln Fragen von verzweifelten Lesern ein, die Probleme in der schier riesigen Welt von Vvardenfell haben. Grund genug für uns, auch im diesen Monat wieder Antworten auf zehn häufig gestellte Fragen zu geben.

Wo ist der Dwemer-Würfel?

Ich habe den Auftrag, einen Dwemer-Rätselwürfel zu finden. Ich bin auch schon in Arkngthand, in dieser Halle. Aber ich kann den Würfel nicht finden.

FRANK, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Der Würfel wird von vielen **Morrowind**-Spielern leicht übersehen. Laufen Sie in der Eingangshalle unten über die Steine wieder nach oben in den oberen Ruinenbereich. Dort führt eine Tür zu den Zellen. In einem der dortigen Regale ist der Würfel versteckt. Mithilfe der beiden Screenshots gelangen Sie garantiert zur richtigen Stelle.

Wie werde ich zum Vampir?

Ich habe den Hauptplot schon durchgespielt. Darin ist immer wieder die Rede von Vampiren und wie man als solcher wieder „geheilt" werden könne. Meine Frage ist, wie man zu einem Vampir wird. Ich habe mich schon von diversen Blutsaugern plätten lassen, der einzige Effekt war, dass ich nicht untot, sondern „nur-tot" war! Was mache ich falsch?

SUSANNE, PER E-MAIL



David Bergmann:

Sie können sich nur infizieren lassen, BEVOR Sie die Corprus-Quest erledigt haben. Wenn Sie mit dem Hauptplot schon durch sind, ist das nicht mehr möglich. Ansonsten müssen Sie einfach nur vor einem Vampir stehen bleiben und sich beißen lassen. Vorher aber speichern, da es, je nach gewählter Klasse, recht lange dauern kann, bis es „klappt". Aber wie gesagt, da Sie den Hauptplot schon beendet haben, ist Vampirismus auf normalem Weg nicht mehr erreichbar. Allerdings gibt es die Möglichkeit, per Konsolenbefehl den Vampirismus herbeizucheaten. Öffnen Sie die Konsole (^-Taste) und geben Sie ein:

player->addspell,"Vampire blood x"
Für x setzen Sie den gewünschten Clan ein:
berne, Vampirdiebe
quarra, Vampirkrieger
audane, Vampirmagier

Der Rätsel-Kanal in Vivec

Wie löse ich die Quest um den Rätsel-Kanal in Vivec? Ich finde den Dremorafürst Krazzt nicht – und auch nicht den Schrein der Ritterlichkeit.

THORSTEN, PER E-MAIL

Stefan Weiß:

Sie müssen im Inneren des Rätselkanals einfach ins Wasser springen und ertrinken! Kein Witz – nur Ihr Opfer öffnet den Zugang zu Krazzt. Sie werden wiederbelebt und können jetzt aus dem Kanal steigen. Eine der Wände ist verschwunden und dahinter ist der gesuchte Krazzt nebst Schrein.

Die Höhle des Fleischgewordenen

Suul Matuul sagt mir, ich müsse die Höhle des Fleischgewordenen finden. Aber wo ist die? Ich suche schon seit Stunden alles ab.

MARKO, PER E-MAIL



David Bergmann:

Schauen Sie sich den Screenshot an. Er zeigt Ihnen die genaue Position der Höhle.



GUT VERSTECKT In den Schluchten des Aschlandes läuft man schnell an der gesuchten Höhle vorbei.

Die Prophezeiung der Aschländer

Ich möchte die Prophezeihung erfüllen, aber ich komme nicht weiter. Ich muss Han-Ammu im Erabenimsun-Lager überzeugen, dass er Ashkhan werden soll. Ich habe alles getan, aber ich komme nicht weiter.

ADRIAN, PER E-MAIL



KLETTERPARTIE Wenn Sie die Ruine betreten haben, achten Sie auf diese Stelle. Über die Felsen gelangen Sie nach oben. Gehen Sie nach links weiter.



UNSCHEINBAR Stellen Sie ruhig den Gammawert Ihres Monitor höher, sonst übersehen Sie leicht den kleinen, dunklen Würfel im unteren Regal.

Die PC-Games-Spiele-Experten


Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de


Petra Maueröder
Strategiespiele
pm@pcgames.de


Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de

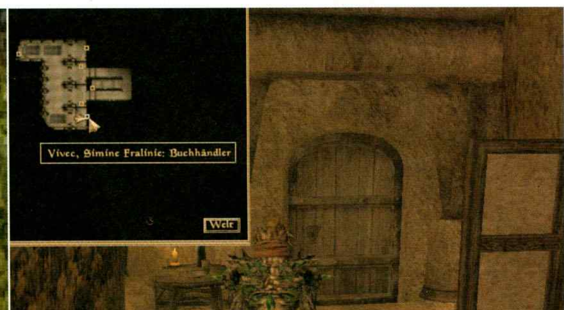

Bernd Holtmann
Performance & Tuning
bh@pcgames.de


Christian Müller
Actionspiele
cm@pcgames.de


Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de



WANDERWEG Gehen Sie am nördlichen Ufer des Sees entlang, so erreichen Sie Alofs Hütte.



AUSGESPERRT Diebesgildenchef Jim Stacey lässt nicht jeden in sein Domizil herein. Das Hinterzimmer im Buchladen von Simine ist natürlich verschlossen. Nur mit Zauberspruch oder Dietrich kommen Sie da rein.



Stefan Weiß:

Ziehen Sie den alten Ashkan und seine Anhänger aus dem Verkehr. Die Leichen plündern Sie und nehmen alle magischen Gegenstände mit (Rüstungen, Kleidungsstücke oder Waffen). Wenn Sie jetzt – mit den Gegenständen im Inventar – zu Han-Ammu gehen, haben Sie mehrere Antwortmöglichkeiten. Eine davon überzeugt ihn, Ashkan zu werden (einfach vorher abspeichern und alle durchprobieren). Wichtig ist auf jeden Fall, dass Sie die Gegenstände des alten Ashkans und seinen Anhängern dabeihaben.

Kopfgeldprobleme und Jim Stacey

Durch einen unangenehmen Vorfall habe ich ein Kopfgeld in Höhe von 50.000 Draken an der Backe. Jetzt greifen mich sämtliche Wachen an und zu den meisten NPCs kann ich nur noch „Auf Wiedersehen" sagen. Da ich kein Mitglied der Diebesgilde bin, kann ich deren „Kopfgeldhilfe" nicht in Anspruch nehmen. Und wo finde ich eigentlich den Meisterdieb Jim Stacey in Vivec?

RALPH MÜSSIG, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Wenn Sie ohne die Hilfe der Diebesgilde auskommen wollen oder müssen, ist es am besten, wenn Sie Ihre gesamte Ausrüstung in eine Kiste oder ein freies Haus legen. Stellen Sie sich dann den Wachen. Sofern Sie das nötige Kleingeld besitzen, zahlen Sie einfach den Betrag. Fehlt Ihnen das Geld, drücken Sie [^], um die Konsole zu öffnen. Geben Sie dort folgenden Code ein:

```
player->additem gold_100 x
```

Setzen Sie für x den gewünschten Betrag ein.

Jim Stacey finden Sie in der Kanalebene des Fremdenbezirks. Dort ist ein weiterer Buchladen mit einer verschlossenen Tür (Skillwert 75). Dahinter befindet sich Jim Stacey.

Zauber auf beschworene Gegenstände

Ist es auch in der deutschen Version von Morrowind möglich, mit dem Zauber „Bound" die Gegenstände für immer zu behalten? Ich weiß, dass es in der englischen Version möglich ist. Bei mir steht immer „Beschworene Gegenstände können nicht abgelegt werden".

PHILIPP WAGNER, PER E-MAIL



Harald Wagner:

In der deutschen Version und in den auf die aktuelle Versionsnummer gepatchten, englischsprachigen Versionen von **Morrowind** ist es nicht mehr möglich, beschworene Gegenstände dauerhaft zu behalten.

Hauswechsel

Ich bin dem Haus Hlaalu beigetreten. Da ich aber ein ehrenwerter Krieger bin und das Haus Redoran im Nachhinein besser finde, würde ich gern aus dem Haus Hlaalu austreten und dem Haus Redoran beitreten. Wie bewerkstellige ich das?

FLORIAN GÜNTHER, PER E-MAIL



Harald Wagner:

Wenn Sie sich einmal für ein Haus entschieden haben, können Sie das nicht mehr rückgängig machen. Einmal Hlaalu, immer Hlaalu – genau genommen macht es aber keinen großen Unterschied, zu welchem Haus Sie gehören: Die Haupt-Quests können jeweils sowohl von Kriegern als auch von Magiern erfüllt werden und als Belohnung gibt es jeweils eine Festung im späteren Spielverlauf. Die Redoran-Festung liegt ohnehin abseits jeglicher Zivilisation, also müssen Sie Ihrer Entscheidung für das Haus Hlaalu nicht unbedingt nachtrauern.

Alofs Hof

Ich habe den Auftrag, ein paar Orks bei einer Ruine zu erledigen. Informationen über den genauen Standort der Ruinen soll mir ein gewisser Alof geben, der sich nordöstlich von Pelagiad befinden soll. Ich kann die Hütte aber nicht finden!

MARCUS, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Die Farm befindet sich sehr weit nordöstlich von Pelagiad, in der Gegend um die Fields of Kummu (Kummufelder). Wenn Sie von Süden her kommen, überqueren Sie am besten den See. Alofs Farm ist eine einzelne Hütte, die mitten in der Pampa liegt. Eigentlich ist sie sogar schon fast in den Ashlands (Aschlanden). Auf dem Screenshot ist der genaue Standort der Hütte eingezeichnet.

Wo ist der Knochenbeißerbogen?

Ich habe jetzt den Auftag, der mich zu den Urshilaku-Grabhöhlen führt. Dort soll der Knochenbeißerbogen sein, aber wo?

SASCHA MARKERT, PER E-MAIL



Harald Wagner:

Eigentlich befindet sich der Bogen in der obersten Grabhöhle (Junos Grab). Der dazugehörige Geist fehlt aber bei vielen Spielern. Wer das Pech hat, diesem Bug erlegen zu sein, muss sich mit einem Cheat behelfen, um sich den Gegenstand ins Inventar zu „zaubern". Öffnen Sie die Konsole (mit der ^-Taste) und geben Sie Folgendes ein:

```
player->additem „bonebiter_bow_unique", 1
```

Damit wandert der ersehnte Bogen in den Rucksack.















MAFIA

Probleme mit dem Freie-Fahrt-Modus

Ich habe Mafia durchgespielt und habe natürlich nun den Freie-Fahrt-Modus freigeschaltet. Vielleicht stelle ich mich einfach nur ungeschickt an, aber im Moment fahre ich noch recht planlos durch die Gegend. Wie bekomme ich Aufgaben, wo kann ich speichern und was hat es mit den Winkemännern auf sich?

MARCUS, PER E-MAIL



Christian Müller:

Sie müssen zwischen dem Freie-Fahrt- und dem Freie-Fahrt-Extrem-Modus unterscheiden, der später noch freigeschaltet wird. Bei Letzterem gibt es die so genannten Winkemänner, die über die Stadt verteilt sind und Ihnen Aufgaben geben. Wenn Sie eine davon erledigt haben, bekommen Sie einen Bonuswagen. Speichern können Sie bei den Winkemännern oder zu Hause, wo auch noch ein Verbandskasten an der Wand hängt. Polizei gibt es hier übrigens nicht.

Beim Freie-Fahrt-Modus besteht das Spielziel darin, möglichst viel Geld zu bekommen. Dazu haben Sie mehrere Möglichkeiten: Sie können zum Beispiel als Taxifahrer Ihr Brot verdienen, indem Sie Fahrgäste durch die Straßen chauffieren. Oder aber Sie beseitigen Gangster, rasen durch die Stadt und jagen Autos in die Luft. Gespeichert wird in Salieris Bar, heilen können Sie sich beim Krankenhaus und Waffen bekommen Sie von Yellow Pete.

Das Autorennen

Ich komme bei Mafia in „Fairplay – Das Rennen" nicht weiter. Die Gegner haben irgendwie bessere Fähigkeiten als ich, sind schneller und bleiben fast immer in der Bahn. Gibt es einen Trick, wie man diesen Level überspringen kann?

OLIVER GOROLL, PER E-MAIL



Dirk Gooding:

Beim großen Rennen in Mission 6 gibt es einen einfachen, aber sehr effektiven Trick. Nach der zweiten Kurve gibt es eine Abzweigung nach links. Die Sperre ist leicht zu umfahren. Den Hinweis, dass Sie in die falsche Richtung fahren, ignorieren Sie einfach. Sobald Sie von dieser Abkürzung wieder auf die normale Rennstrecke kommen, wird eine Checkpoint-Zeit eingeblendet. Drücken Sie nun die Taste für „Wieder ausrichten" (Standard: Ziffernblock 0). Sie werden dann direkt vor der Ziellinie abgesetzt. Wiederholen Sie jetzt den Trick so lange, bis Sie schließlich das Autorennen gewonnen haben.

Monster in Mafia

Ich schaffe die Bonusmission vom Winkemann am Platz in Chinatown nicht. Wie kann ich denn das Monster umbringen? Oder kann ich das Opfer irgendwie anders retten?

FRANK, PER E-MAIL



Florian Weidhase:

Egal was Sie auch versuchen, das Monster können Sie leider nicht aus dem Verkehr ziehen. Aber keine Bange, das Opfer lässt sich aber trotzdem retten: Schnappen Sie sich Ihre erstbeste Waffe und zerschießen Sie damit das Schloss an der Kette. Viel Spaß mit dem Auto!

007 James Bond: Nightfire

Ich bin jetzt in der dritten Mission und suche verzweifelt die Karte, die in den Schlafräumen sein soll.

THOMAS, PER E-MAIL



Florian Weidhase:

Wenn Sie die Bibliothek durch die Tür vom Innenhof her betreten, finden Sie rechterhand Mayhews Büro. Links führt ein Gang zu den Schlafgemächern. Der Safe ist in diesen Räumen hinter einem Bild verborgen, davor steht eine kleine Drachenskulptur.

ROGUE SPEAR

Gibt es einen Cheat, mit dem man in Rogue Spear eine Mission überspringen kann?

ALEXANDER BENZ, PER E-MAIL



Florian Weidhase:

Drücken Sie während des Spiels die Eingabetaste. Tippen Sie im erscheinenden Eingabefeld DEBUGKEYS ein, um die Debug-Taste zu aktivieren. Wenn Sie die Debug-Tasten aktiviert haben, drücken Sie die F10-Taste und danach die F12-Taste, um den aktuellen Level zu überspringen.

ANNO 1503

Ich will mir gerade eine zweite Stadt aufbauen, doch ich kann kein Kontor errichten – und ebenso wenig mit dem Scout ein Markthaupthaus. Was soll ich machen?

RAIMUND, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Wenn Sie in der ersten Mission der Kampagne sind, können Sie keinen zweiten Außenposten errichten und nur auf der vorgesehenen Insel bauen. Bei den anderen Missionen steht es Ihnen frei, wo Sie bauen möchten – allerdings nur außerhalb von feindlichem Gebiet und vorausgesetzt, Ihr Schiff oder Scout hat ausreichend Rohstoffe dabei. Sie benötigen zwölf Tonnen Holz, fünf Tonnen Werkzeug und 350 Goldstücke für ein Kontor, für ein Marktplatzhaupthaus sind es sieben Tonnen Holz, drei Tonnen Werkzeug und 250 Goldstücke.

GTA 3

Ist es möglich, sich in Baldur's Gate alle sechs Charaktere selbst zu erschaffen und das Spiel mit ihnen durchzuzocken? Ich möchte dafür aber keine Mehrspielerrunde über Modem oder Ähnliches eröffnen, sondern alleine das Game durchspielen. Ich hab Baldur's Gate 2 schon mindestens viermal durchgespielt und jetzt möchte ich es auf eine andere Weise probieren.

VOGGY, PER E-MAIL



Ralph Wollner:

Alle sechs Sterne erreichen Sie erst dann, wenn Sie Zugang zum dritten Stadtteil haben. Dort sollte es mit genügend Feuerkraft aber kein Problem sein, die Aufmerksamkeit der Gesetzeshüter auf sich zu ziehen.

Lästige Internetwerbung

Ich habe jetzt seit zirka einem Jahr einen Internetzugang, mit dem ich etwa drei Stunden pro Woche online bin. Inzwischen tauchen aber alle fünf Minuten irgendwelche Werbebanner und -fenster auf, auch wenn der Internet Explorer gar nicht aktiv ist. Gibt es vielleicht irgendwelche Anti-Werbe-Programme, um das zu verhindern? In den Einstellungen vom Internet Explorer ist nämlich auch nichts zu finden.

MARC MERTENS, PER E-MAIL



Bernd Holfmann:

Es gibt durchaus Werbeblocker, die Werbung und Pop-ups unterbinden. Ein für Privatanwender kostenlos nutzbares Programm wäre der WebWasher, zu finden unter http://www.webwasher.com/de/products/wwash/download.htm. Alternative: Benutzen Sie den Browser Opera (http://www.opera.com). Mit diesem Programm können Sie per Tastendruck ein Menü – unter anderem zum Unterdrücken von Pop-ups – aufrufen. Allerdings hat die kostenlose Version selbst ein kleines Werbefenster.

NOLF 2

Ich bin in Kapitel 4, im Innenhof. Wie komme ich zum Hauptarchivgebäude? Kann man Iwan Irrsinns Elektrozaun deaktivieren?

OLLI, PER E-MAIL



Thomas Weiß:

Der Elektrozaun lässt sich abschalten. Im Keller des alten Archivgebäudes befindet sich der Generator, den Sie mit Zucker sabotieren müssen. Danach ist der Zaun nicht mehr funktionstüchtig.

Um ins Hauptarchivgebäude zu gelangen, platzieren Sie bei den Gastanks einen Sprengsatz. Den Sprengstoff finden Sie in den Räumen im Westen der Anlage. Danach schleichen Sie durch das nördliche Tor an den Wachen vorbei. Halten Sie sich links, auf der Rückseite des großen Gebäudes finden Sie den Kellereingang ins Archiv.

Abstand halten in Project Nomads

Ich muss mit einer Gruppe Sharks zu dem Vortex fliegen. Das klappt aber nicht, da ich immer von den Sharks abgeschossen werde. Ich erhalte kurz vorher die Meldung, dass ich die Formation beibehalten soll. Was mache ich bloß falsch?

CARSTEN, PER E-MAIL



Harald Wagner:

Es ist etwas knifflig, den richtigen Abstand zu halten. Sie dürfen nicht zu nahe an die Sharks ranfliegen, aber auch nicht zu weit zurückfallen. Denken Sie daran, dass Sie eine Turbotaste besitzen (standardmäßig ist das die rechte Maustaste). Tippen Sie den Turbo nur kurz an, um wieder zu den drei anderen Sharks aufzuschließen, und fliegen Sie ansonsten mit normaler Geschwindigkeit. Legen Sie regelmäßig einen Spielstand an (F5-Taste) – etwa wenn Sie ein paar Meter absolviert haben, um nicht immer wieder ganz von vorne anfangen zu müssen.

Magier in Gothic 2

Ich bin jetzt Novize und habe alle Aufgaben erfüllt bis auf die des Alchemisten im Kloster (Rezeptsuche). Meine größtes Problem ist aber: Wie werde ich ein Magier, um den Anführer der Paladine in Khorinis sprechen zu können?

STEFAN, PER E-MAIL



Thomas Weiß:

Das Rezept für den Alchemisten: Suchen Sie die Vorratskammer im Kloster auf, dort finden Sie auch das Rezept.

Um Magier zu werden:
Neben den bereits erwähnten Aufgaben müssen Sie einfach noch mehr Aufträge im Kloster erledigen:

Sprechen Sie mit Marduk, er möchte, dass Sie für die Paladine beten.

Gehen Sie zu Sergio, für ihn sollen Sie einen schwarzen Wolf erledigen, der um den Tempel vor dem Kloster herumstreunt.

Für Gorax sollen Sie Wein in der Taverne verkaufen.

Für Parlan müssen Sie vier Novizen finden, die mit dem Besen arbeiten sollen:

Einer arbeitet schon, sprechen Sie ihn trotzdem einfach noch mal an. Novize Babo braucht eine Windfaust-Rolle. Die können Sie zum Beispiel bei Gorax kaufen. Zwei weitere Novizen finden Sie in beziehungsweise vor der Kirche. Sprechen Sie immer wieder mit Parlan, wenn Sie genug Aufgaben erfüllt haben, lässt er Sie in die Bücherei. Lesen Sie dort das Buch über die Prüfung des Feuers und sprechen Sie dann mit den drei Magier-Meistern in der Kirche. Nehmen Sie die Prüfung an.
Reden Sie nun mit Dyrian, um einen Schlafzauber zu erhalten. Benutzen Sie den Zauber im Keller bei dem Novizen, der den Hammer bewacht und schnappen Sie sich das Teil. Marschieren Sie nun nach Norden in Richtung Schwarzer Troll. Bei der Serpentine finden Sie den Golem, den Sie mit dem Hammer besiegen. Biegen Sie am großen See rechts ab. Sie kommen an einem Schrein vorbei, in dessen Nähe sich eine Höhle (gut versteckt) befindet. Öffnen Sie die Truhe in der Höhle und greifen Sie sich den Stein. Damit kehren Sie wieder zum Kloster zurück. Kaufen Sie bei Gorax Schwefel und eine Feuerpfeil-Schriftrolle. Reden Sie danach mit Hyglas. Jetzt müssen Sie am Runenkreisel die Feuerpfeil-Rune herstellen. Gehen Sie nun zu Ulthar und Pyrokar, die Sie jetzt zum Feuermagier ernennen.

Baldur's Gate 2

Ist es möglich, sich in Baldur's Gate alle sechs Charaktere selbst zu erschaffen und das Spiel mit ihnen durchzuzocken? Ich möchte dafür aber keine Mehrspielerrunde über Modem oder Ähnliches eröffnen, sondern alleine das Game durchspielen. Ich hab Baldur's Gate 2 schon mindestens viermal durchgespielt und jetzt möchte ich es auf eine andere Weise probieren.

MARTIN, PER E-MAIL



Florian Weidhase:

Was Sie vorhaben, ist nur über den Multiplayer-Modus möglich – Sie können dies aber alleine tun. Erschaffen Sie sich die gewünschten Charaktere und speichern Sie diese ab. Dann starten Sie offline eine Multiplayerpartie, wählen zum Beispiel als Verbindung TCP/IP und legen ein neues Spiel an. Wenn der Bildschirm „Zuteilung der Charaktere" erscheint, importieren Sie hier Ihre zuvor erstellten Figuren. Jetzt teilen Sie alle Charaktere sich selbst zu und starten das Spiel.

Gothic

Wo genau finde ich den Almanach und den Fokusstein? Ich habe schon den Assistenten von Cor Kalom ausgeraubt, der hatte sie aber auch nicht. Und wenn ich mit ihm rede, kommt nur die Möglichkeit „ENDE". Außerdem bekomme ich nur eine der beiden Truhen im Labor auf, bei der rechten bricht immer der Dietrich ab.

FLORIAN, PER E-MAIL



Thomas Weiß:

Den Almanach und den Fokusstein finden Sie in der besagten rechten Truhe. Ihre Dietriche helfen da nicht weiter, Sie benötigen den richtigen Schlüssel. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor: Liefern Sie das Schwert „Todbringer", das Sie im Zuge der Baal-Lukor-Quest erhalten, bei Cor Angar im Sumpflager ab. Da Yberion im Sterben liegt, müssen Sie fünf Heilkräuter aus dem Sumpf besorgen. Die Kräuter finden Sie auf den kleinen Inseln im Sumpf. Bei Ihrer Rückkehr zu Cor Angar erfahren Sie, dass Yberion leider schon dahingeschieden ist. Cor Angar übergibt Ihnen den Schlüssel für die Truhe. Damit können Sie sich den Almanach und den ersten Fokus holen.

Heroes of Might and Magic 4

In der zweiten Mission der ersten Kampagne (Die Prüfung) komme ich nicht durch den vierten Turm. Zwar habe ich, wie in der Quest gefordert, Lysander und einen Engel dabei, trotzdem ist die Aufgabe nicht gelöst. Was mache ich falsch? Ich spiele übrigens mit der deutschen Version 1.3.

RAMON RANKE, PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:

Das ist ein bekannter Bug in der gepatchten Version. In den Foren ist schon heiß darüber diskutiert worden. Entweder benutzen Sie einen Cheat (Tabulator-Taste drücken, NWCGOSOLO oder NWCVALHALLA eingeben, mit Eingabetaste bestätigen) oder Sie installieren das Spiel neu – natürlich ohne Patch. Von offizieller Seite ist zurzeit noch keine Lösung in Sicht.

Hidden & Dangerous Deluxe

Ich hänge in der Mission „Hinaus in die Dunkelheit" fest. Ich komme dort einfach nicht weiter.

BASTIAN, PER E-MAIL



Christian Müller:

Das Hauptziel besteht darin, eine Brücke zu erreichen. Um die Mission zu lösen, ist es zwingend notwendig, Zivilkleidung zu finden und anzuziehen, um ohne Probleme bis zur Insel vorzudringen. Wenn Sie im Verlauf der Mission Aufsehen erregen, fahren die Gegner mit einem Boot davon und die Mission ist gescheitert. Marschieren Sie vom Start aus die Straße entlang bis zu dem Durchgang auf der rechten Seite. Sie gelangen in einen Hinterhofgarten. Halten Sie sich dort links. Gehen Sie über die Straße in die enge Gasse. Die Kleidung hängt an den Wäscheleinen. Ziehen Sie Ihre Jungs um – jetzt können Sie ohne große Gefahr über die Brücke marschieren. Lassen Sie dabei die Waffen weggesteckt.

Und so geht's

Sie kommen trotz unserer Tipps einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner und hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? Unser Experten-Team widmet sich jeden Monat Ihren Fragen zu aktuellen Spielen und hilft kompetent weiter. Schließlich wollen wir, dass Sie Spaß an Ihrem Spiel haben.

Wohin mit den Fragen?

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten (**siehe Kästen**)
Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)
Per Eintrag im neuen Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Natürlich können Sie Ihre Fragen auch per Post an die unten stehende Adresse schicken –
Kennwort: „PC Games hilft".

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab.

Einsendehinweise

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps".** Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Wiggles

Ich habe die Anleitung gelesen und da steht, dass man im Menü unter "Zwerge" die Namen ändern kann. Aber ich habe es nicht hinbekommen. Wie kann ich denn nun die Namen meiner Zwerge ändern?

CHAREL, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Öffnen Sie das Menü in der linken oberen Bildschirmecke. Da finden Sie jede Menge Einträge - unter anderem auch das Zwergen-Menü. Dort versteckt sich auch die Option für die Namen der Wiggles. Tipp: Taufen Sie die Wichtel nicht auf die Namen Ihrer besten Freunde, sondern vergeben Sie praktische Namen, wie zum Beispiel Schreiner 1, Schürfer 2 etc.

Best of Lesertipps

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

1 UT 2003

Im Finale von **UT 2003** gibt es einen einfachen Trick, um Malcolm zu besiegen. Benutzen Sie einfach einen der beiden Lifte an den Seiten der Karte, um auf den Steg zu gelangen, in dessen Mitte sich eine Plattform mit einem Loch befindet. Wenn Sie durch dieses Loch sehen, schicken Sie ein, zwei Granaten mit der Flak-Cannon in die ungefähre Richtung des Gegners. Malcolm wird jetzt versuchen, zu Ihnen zu gelangen. Sobald Sie sehen, dass er sich in Richtung Aufzug bewegt, laufen Sie zum oberen Ende des Liftes, um den Knilch bei seiner Ankunft mit einem Schuss aus der Flak-Cannon aus nächster Nähe zu besiegen.

JAN-PHILIPP KAYSER

2 Anno 1503

Wenn man bei **Anno 1503** Bogenschützen, Armbrustschützen oder Musketenschützen baut und diese auf Schafe oder Rinder des Gegners schießen lässt, steigen die eigenen Einheiten sehr schnell zur höchsten Stufe auf.

JONAS WREDE, TIMO WOLTERS

3 Mafia

In der Mission 4.3: Reine Routine – Clarks Motel können Sie Tommy dazu bewegen, sein Geschäft zu erledigen. Platzieren Sie sich ganz einfach im Erdgeschoss des Motels in der Frauentoilette vor die WC-Schüssel und drücken Sie die Aktionstaste.

LIVIO SCHMID

4 GTA 3

Öffnen Sie das Verzeichnis C:/Programme/Rockstar games/GTA3/Data mit einem Texteditor. Setzen Sie die Zahlen hinter „Tunnelentrance" auf 0.0 und schon können Sie durch den gesperrten Tunnel fahren. Erschrecken Sie nicht, wenn der Bildschirm beim Benutzen des Tunnels kurz schwarz wird, denn nach wenigen Sekunden werden Sie wieder auf die Straße zurückgesetzt.

FREDERIC JACQUES

Cheats

Robin Hood

Um Cheats eingeben zu können, muss der Mauszeiger auf der Kriech-Position im Interface stehen. Drücken Sie dann die F11-Taste und geben Sie den gewünschten Code ein:

Goodluck: Schenkt Ihnen ein Kleeblatt
Cash: Zusätzliches Geld
Merryman: Zusätzliche Merrymen
Unblip: Aus Schatten werden sichtbare Gegner
Pam: Verringert die Gegner-KI

Unreal Tournament 2003

Beobachterperspektive einschalten:
Öffnen Sie die Konsole mit der Ö-Taste und geben Sie „behindview 1" ein, um in die Beobachterperspektive zu wechseln. Wenn Sie zur Ego-Ansicht zurückkehren wollen, müssen Sie nur die Konsole öffnen und „behindview 0" eingeben.

Freischalten aller Skins
Öffnen Sie die Datei UT2003.ini mit einem Texteditor und fügen Sie die folgenden Zeilen am Ende des Textes ein:

```
[XInterface.Tab_PlayerSettings]
bUnlocked=True
bTDMUnlocked=True
bDOMUnlocked=True
bCTFUnlocked=True
bBRUnlocked=True
```

Deadly Dozen 2: Pacific Theater

So leicht kommen Sie selten an Cheats heran: Öffnen Sie einfach die dazugehörige Readme-Datei, die sich im Spielverzeichnis befindet. Dort sind die Cheats abgedruckt.

Rollercoaster Tycoon 2

Cheat	Wirkung
Melanie Warn	Ihre Gäste haben höhere Zufriedenheitswerte.
Bill Gates	Der Besucher hat unendlich viel Geld.
John Mace	Der Besucher zahlt immer den doppelten Preis.
John Wardley	Alle Gäste sind von Ihrem Park begeistert.
Katie Brayshaw	Winkende Gäste
Tom Cruise	Der Gast fährt jede Achterbahn.
Damon Hill	Der Gast fährt die Gokarts fortan doppelt so schnell.
Michael Schumacher	Der Besucher fährt die Gokarts mit Rekordtempo.
Tony Day	Der Besucher verdrückt einen Hamburger nach dem anderen.

No One Lives Forever 2

Die Cheats der Demofunktion funktionieren auch mit der Vollversion des smarten Agentenspektakels mit Cate Archer.

Drücken Sie während des Spiels zunächst die T-Taste, um die Konsole zu öffnen. Jetzt können Sie die gewünschen Cheatcodes eingeben und mit der Eingabe-Taste bestätigen.

Cheat	Wirkung
Skillz	Skillpunkte erhalten (funktioniert nur in Level 3 und 4)
Maphole	Den Level erfolgreich beenden
Pos	Position anzeigen an/aus
Poltergeist	Unsichtbarkeit an/aus
Health	Volle Gesundheit
Armor	Volle Panzerung
God	Unverwundbarkeit
Build	Zeigt die Versionsnummer an

Hitman 2: Silent Assassin

Öffnen Sie die Datei hitman2.ini mit einem beliebigen Text-Editor. Fügen Sie die Zeile EnableCheats 1 am Ende der Datei ein und speichern Sie die Änderung. Nun können Sie cheaten:

Cheat	Wirkung
IOIRULEY	God-Modus
IOIGIVES	Alle Waffen mit voller Munition
IOIPOWER	Megakraft
IOIHITLEIF	Volle Lebensenergie
IOINGUN	Nagelgewehr-Modus an/aus
IOIGRV	Verringerte Erdanziehung an/aus
IOILEPOW	Spezialangriffsmodus an/aus
OIHITALI	Alimodus an/aus
IOIER	Bombenmodus an/aus
IOISLO	Slow-Motion an/aus

Achtung: Es erscheint KEINE Konsole oder ein anderer Eingabebildschirm, um die Codes einzugeben.

FIFA 2003

Öffnen Sie die Datei soccer.ini mit einem beliebigen Texteditor und fügen Sie die folgenden Zeilen für die Cheats ein. Speichern Sie die Änderungen ab und starten Sie das Spiel.

Cheat	Wirkung
Auto_Tackling=1	Automatisches Tackling wird aktiviert
One_on_one=1	Beide Mannschaften bestehen nur aus Torwart und einem weiteren Spieler
Absolutely_Perfect_Goalies=1	Die Torhüter halten nahezu perfekt.
Cheat_equal_Team_Stats=1	Beide antretenden Mannschaften haben exakt die gleichen Stärken und Schwächen.
Practice_Mode=1	Der Übungsmodus wird aktiviert.
Aggressive_Tackle_Cheat=1	Die Spieler gehen wesentlich gröber zur Sache.

Aquanox 2: Revelation

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das **Aquanox 2**-Desktop-Symbol und lassen Sie sich die Eigenschaften anzeigen. Editieren Sie den Zielpfad, indem Sie an das Ende der Zeile -drake -strega -amitab -fuzzyhead anhängen (Leerzeichen beachten). Speichern Sie und starten Sie das Spiel über diese Verknüpfung.

Jetzt stehen Ihnen die folgenden Tasten zum Cheaten zur Verfügung:

Cheat	Wirkung
F6:	Der EMP-Schild des anvisierten Gegners wird zerstört.
F7:	Unzerstörbar
F8:	Unsichtbar
F9:	Die Panzerung des anvisierten Gegners wird zerstört.
F10:	Mission erfolgreich abgeschlossen, Autopilot aktiviert
F11:	Mission erfolgreich abgeschlossen, aber Autopilot noch nicht aktiviert
F12:	Mission fehlgeschlagen

Splinter Cell

Mit einem Klirren geht die Glühlampe zu Bruch, es ist finster im Zimmer, nur drei grünliche Punkte schimmern in der Ecke. Auftritt Sam Fisher, der wohl coolste Held der PC-Geschichte. Mithilfe unserer Komplettlösung führen Sie den Superagenten perfekt durch alle Levels.



BRENZLIG Hängen Sie sich an das Rohr, um das Loch im Boden gefahrlos zu überqueren.



ALTER TRICK Wo mag nur der PC sein? Blaustein hat ihn hinter dem Gemälde versteckt.

Wichtige Tipps

1. Verstecken Sie alle Körper in dunklen Ecken.
2. Sam steht nicht, er hockt – stehen Sie nur auf, wenn es unbedingt sein muss.
3. Experimentieren Sie herum – es gibt für jede Situation mehrere Lösungen.
4. Schauen Sie sich stets gut um, es gibt viele versteckte Goodies.
5. Seien Sie geduldig! Beobachten Sie Ihre Gegner, bevor Sie zuschlagen.
6. Durchsuchen Sie Ihre Opfer und benutzen Sie alle PCs – die Speicher-Sticks enthalten interessante Daten.



Mission 1: Polizeirevier

Der Weg ins Lagerhaus

Schleichen Sie nach rechts zur Treppe und springen Sie an die Leiter. Auf dem Dach öffnen Sie die Luke und betreten den Lüftungsschacht. An dessen Ende klettern Sie an dem Rohr hinauf. Oben benutzen Sie das Seil über Ihnen, um in das brennende Lagerhaus zu gleiten. Verlassen Sie den Raum durch die Tür und folgen Sie dem Gang. Am Ende gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite. Im Treppenhaus springen Sie über das Geländer und lassen sich auf die nächste Ebene fallen. Betreten Sie den Flur und hangeln Sie sich am Rohr unter der Decke über das Feuer. Danach folgen Sie den Funkanweisungen. Unterhalten Sie sich mit dem Verletzten und verlassen Sie den Raum durch die zweite Tür. Durch die geöffnete Tür zerschießen Sie das Glasdach des nächsten Raums, den Sie dann unbeschadet durchqueren.

Blausteins Appartement

Folgen Sie dem Balkon bis zu dem Punkt, an dem das Geländer unterbrochen ist. Springen Sie auf die gegenüberliegende Seite. Sie müssen zwei Wachen beseitigen, bevor Sie im Appartement hinter einem Bild den gesuchten PC finden. Öffnen Sie mit dem Code (091772) die Balkontür. Am Drahtseil rutschen Sie auf die andere Seite. Jetzt geht's am Seil des Fahrstuhls nach unten – öffnen Sie die Luke. Die nächste Tür muss mit dem Dietrich geöffnet werden.

Zwei Polizisten

Schießen Sie das Licht über der Treppe aus und schleichen Sie in die Nische rechts neben der Treppe. Beim Müllcontainer finden Sie einige Objekte. Nutzen Sie diese, um die Wachen abzulenken und auszuknocken. An einer weiteren Patrouille vorbei kommen Sie zum Morevi-Platz.

Auf dem Morevi-Platz

Schräg gegenüber ist ein Gebüsch – und dahinter ein gut verstecktes Loch in der Mauer. Passen Sie auf den Typen am Fenster im ersten Stock auf und huschen Sie in die Büsche. Sacken Sie die Goodies ein und benutzen Sie den PC. Der Computer öffnet das Gittertor auf dem Marktplatz. Allerdings patrouilliert jetzt auch eine Wache auf dem Platz. Schießen Sie die beiden Lampen neben dem Tor aus, damit Sie unbemerkt hindurchgelangen. In der folgenden Gasse treffen Sie auf einen Zivilisten und eine Wache. Ganz am Ende, hinter dem Holzdach, muss noch ein Polizist schlafen gelegt werden.

Die Mauer mit dem Stern

An der Mauer steigen Sie auf den Container in der Ecke und vollführen einen Doppelsprung. Springen Sie erst gegen die Hauswand und stoßen Sie sich dann zur Mauer ab. Auf der Mauer beginnt der nächste Abschnitt.

Polizeirevier

Gehen Sie die Treppe nach unten und geben Sie die Kombination 5929 in das Zahlenschloss ein. Warten Sie am Anfang des Gangs, bis der Wärter in seiner Wachstube verschwunden ist: Schleichen Sie nun in den Gang. Zwischen zwei Zellen führen Sie den Spagatsprung aus. Warten Sie hier oben, bis die Wache direkt unter Ihnen durchläuft, und lassen Sie sich fallen. Verstecken Sie den Körper in der Wachstube.

Die Leichenkammer

Die nächste Tür öffnen Sie besser nicht, da sich dahinter nur ein Wachmann befindet. Schleichen Sie geduckt unter dem nächsten Fenster entlang und betreten Sie den dahinter liegenden Raum. Dort pressen Sie sich gegen den Schrank und beobachten den Forscher. Sobald dieser stehen bleibt, nehmen Sie ihn in den Schwitzkasten und quetschen ein paar Informationen aus ihm heraus. Öffnen Sie die nächste Tür. Bleiben Sie im Türrahmen hocken und zerstören Sie die Kamera in der linken oberen Ecke. Jetzt können Sie unbehelligt den Raum betreten. Nach einer kleinen Unterredung über Funk geht's zurück in den Gang und nach links.

Überwachungsraum

Warten Sie so lange neben dem Pförtnerhäuschen, bis die Unterredung beendet ist. Pressen Sie sich dann an die rechte Wand und gleiten Sie daran einmal um den ganzen Raum herum, bis Sie die zweite Tür erreichen. Lassen Sie die Schreibtischhengste in Ruhe und betreten Sie den zweiten Raum auf der rechten Seite. Hier schlagen Sie einen Typen nieder und machen sich am PC zu schaffen. Dann gehen Sie zurück ins Erdgeschoss und durch die Doppeltür nach draußen.

Mission 2: Verteidigungsministerium

Der Einstieg

Gehen Sie zu dem kleinen Schornstein und seilen Sie sich bis zu dem geöffneten Fenster ab. Kümmern Sie sich hier um die Wache und die Kamera. Schleichen Sie von Schatten zu Schatten und öffnen Sie die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Sie gelangen in das Treppenhaus. Auf dem Weg nach unten zerstören Sie die Kameras.

Der Chauffeur

Ignorieren Sie die Kamera – gehen Sie einfach links im Schatten so weit, bis Sie ein Auto mit

S



IM GEBÜSCH Goodies und den PC für das Tor finden Sie in der Ecke hinter den Büschen.



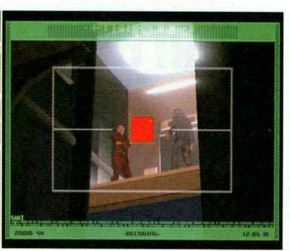
TURNÜBUNG Keiner kann Sie hier oben sehen, und der Polizist wird nie erfahren, warum er k.o. ging.



VORSICHT KAMERA Die Kamera oben links ist nur schwer zu erkennen. Ein Schuss löst das Problem.


PINKELPAUSE Zeigen Sie dem Chauffeur, dass es sich nicht schickt, einfach so in die Ecke zu pinkeln.


SCHATTENSPIELE Auf dieser Seite der Treppe können Sie sich unbemerkt an die Wache anschleichen.


MITGEHÖRT Das rote Quadrat zeigt an, dass Sie optimalen Empfang haben und jedes Wort mithören.

eingeschaltetem Licht sehen. Um die Ecke sehen Sie, wie der Chauffeur zum Pinkeln in die Ecke geht. Greifen Sie sich ihn und verhören Sie ihn. Ist das erledigt, gehen Sie so zurück, wie Sie gekommen sind. Der Wache vor dem Treppenhaus verpassen Sie eine Kopfnuss.

Zurück im Gang

Erledigen Sie die Wache und verstecken Sie diese in einer dunklen Ecke. Im nächsten Raum zerstören Sie die Kamera über der Tür, noch bevor Sie den Raum betreten. Anschließend knacken Sie die zweite Tür mit Ihrem Dietrich.

Küchendienst

Auf dem Balkon wenden Sie sich nach links und klettern auf die Brüstung. Von dort aus springen Sie an die Regenrinne über Ihnen und hangeln sich bis zu dem geöffneten Fenster. In der Küche warten Sie so lange, bis die Wache den Raum verlässt. Greifen Sie sich dann eine Flasche und werfen Sie diese gegen die Kunststofflamellen links. Da beide Köche neugierig sind und nachschauen, woher das Geräusch kommt, können Sie sich an ihnen vorbei zur Tür schleichen.

Lass das Licht aus!

Jetzt muss alles sehr schnell gehen. Nachdem Sie die Küche verlassen haben, betritt ein Soldat den Raum, um das Licht einzuschalten. Warten Sie, bis er am Lichtschalter steht. Schleichen Sie sich dann von hinten an und verpassen Sie ihm einen Hieb ins Genick. Den bewusstlosen Soldaten verstecken Sie anschließend hinter der Theke.

Lasernetz deaktivieren

Gehen Sie die Treppe runter und schlagen Sie die erste Wache nieder. Gehen Sie jetzt die linke Treppe hinab und links durch die Schatten. Zerren Sie die Wache am Schreibtisch in eine dunkle Ecke. Wenn das erledigt ist, benutzen Sie den Computer. Kurz darauf taucht ein Offizier auf und setzt sich vor den Rechner. Nehmen Sie ihn in den Schwitzkasten und schleifen Sie ihn vor den Retina-Scanner.

Lauschangriff

Warten Sie, bis die Kamera über der Tür nach links zeigt, und laufen Sie dann darunter durch. Hinter der Tür befindet sich der Hof. Dort nehmen Sie das Mikro zur Hand und zielen damit auf den Fahrstuhl. Sie müssen den Aufzug bis ganz nach oben verfolgen. Ist das erledigt, kommen drei Wachen in den Hof. Sie müssen auf die gegenüberliegende Seite rechts – dort ist ein Gitter, an dem Sie nach oben durch ein Fenster in den nächsten Raum gelangen.

Am Fahrstuhl

Laufen Sie in die kleine Abstellkammer links neben der Fahrstuhltür und nehmen Sie den Einweg-Dietrich an sich. Schieben Sie dann die flexible Optik unter der Tür durch und beobachten Sie die beiden Wachen. Wenn die Luft rein ist, verlassen Sie die Kammer und schleichen zum Fahrstuhl. Gehen Sie nach links und setzen Sie den Einweg-Dietrich bei der nächsten Tür ein. Im Büro hacken Sie sich in den Rechner und klettern danach in den Schacht über dem Schreibtisch. Auf der anderen Seite zerstören Sie die Kamera an der Wand und öffnen die nächste Tür links. Klettern Sie die Steigeisen hinauf und öffnen Sie die Luke.

Nikoladzes Computer

Lassen Sie sich an dem Schornstein zum nächsten Fenster hinab. Verpassen Sie der Wache noch vom Seil aus einen Kopfschuss. Dringen Sie durch das Fenster in den Raum ein und benutzen Sie Nikoladzes Computer. Beseitigen Sie jetzt jeden, der durch die Tür kommt. Benutzen Sie anschließend erneut den PC.

Die Flucht

Gehen Sie nach links und die Treppe runter nach draußen. Rennen Sie geradeaus zum Fahrstuhlschacht. Springen Sie an das Rohr und lassen Sie sich nach unten gleiten. In der Tiefgarage wartet Ihr Kontaktmann.

Mission 3: Ölraffinerie

Die Pipeline

Klettern Sie die Leiter hinauf und hangeln Sie an dem Rohr über den Stacheldraht. Vor dem Container lassen Sie sich rechts hinabfallen und greifen die Kante. Hangeln Sie nun unter dem Container entlang. Gleiten Sie am Drahtseil auf die andere Seite und krabbeln Sie unter dem Stahlrohr durch. Über die Metallstange gelangen Sie auf das Rohr. Da der restliche Weg durch Feuer versperrt ist, müssen Sie wohl oder übel durch das Loch in die stinkende Pipeline hüpfen.

Dem Techniker auf der Spur

Klettern Sie zuerst die Leiter hinauf und öffnen Sie die Luke. Steigen Sie dann die Leiter zu Ihrer Rechten hinauf auf den Steg. Springen Sie an das Rohr über dem Metallschrank und hangeln Sie sich mit angezogenen Beinen zum nächsten Steg. Dort lassen Sie sich auf die Wache fallen. Wenn Sie die Treppe hinaufgehen, müssen Sie darauf achten, dass die Wachen Sie nicht sehen. Warten Sie deshalb so lange, bis die Gegner außer Sichtweite sind. Folgen Sie der Truppe unauffällig und schalten Sie die Wache aus, die Ihnen entgegenkommt.

Wasserschaden

Gehen Sie zu der Stelle, an der zwei Soldaten einen Eingang bewachen. Hinter Ihnen befindet sich eine Wasserpumpe, die Sie per Schalter an der Seite aktivieren können – damit locken Sie die Wachen vom Eingang weg. Gehen Sie zur vorherigen Ecke zurück und warten Sie, bis die Genies neben den roten Rohren stehen. Nun müssen Sie nur noch auf eines der Rohre schießen.

Umweg

Weiter geht's um die Ecke in die Küche – verstecken Sie sich. Nachdem der Techniker nicht durch die Küchentür gekommen ist, kehrt er samt Eskorte wieder um. Warten Sie im Schatten, bis der Tross durch die nächste Tür gegangen ist und eine Explosion die Plattform erschüttert. Gehen Sie raus und durch die Feuersbrunst. Hinter dem Feuer klettern Sie auf den Generator und springen an das Rohr. Hangeln Sie in den nächsten Raum und erledigen Sie den Soldaten.


PRÄZISION Die Wache erledigen Sie mit einem Schuss durch das geschlossene Fenster.


ALTERNATIVE Wer sich nicht mit den Soldaten anlegen will, hängt sich einfach aus dem Fenster.


KLETTERMAX Steigen Sie auf den Generator und hangeln Sie dann am Rohr in den nächsten Raum.

Feuerwechsel

Schießen Sie auf die Fässer und beseitigen Sie so die Gegner. Danach muss noch eine Wache unterhalb der nächsten Treppe eliminiert werden. Gehen Sie in den Raum und nehmen Sie dann die linke Tür. Folgen Sie dem Techniker – keine Angst, er kann nicht weglaufen.

Mission 4: CIA-Hauptquarier

Infiltration

Schalten Sie das Nachsichtgerät ein und folgen Sie dem Zaun auf der linken Seite einmal um das Areal herum. Am Ende erreichen Sie einen umzäunten Bereich. Klettern Sie über den Zaun. In der Mitte befindet sich ein großer Generator. Steigen Sie darauf und springen Sie zu dem Vorsprung an der Wand. Von dort aus erreichen Sie das linke Gitter des Ventilators, das Sie auf der rechten Seite öffnen müssen.

Kellergeschoss

Schalten Sie den Techniker aus. Achten Sie auf die Kamera und schleichen Sie ungesehen die Treppe hoch – hier muss ein CIA-Agent aus dem Weg geräumt werden. Nachdem Sie die Wache versteckt haben, prüfen Sie an der nächsten Ecke, ob die Luft rein ist. Ist das der Fall, schieben Sie die flexible Optik unter der Tür auf der rechten Seite durch. Betreten Sie den Raum, sobald die Patrouille ihn verlassen hat. Öffnen Sie vorsichtig die nächste Tür und beobachten Sie den Soldaten im gegenüberliegenden Raum. Sobald dieser sich abwendet, schleichen Sie nach rechts durch den Metalldetektor und in den nächsten Raum.

Handy-Mann

Nachdem Sie die Metalldetektoren passiert haben, gelangen Sie in eine große Halle. Warten Sie, bis der Handy-Mann den Raum verlässt. Schleichen Sie nun rechts im Schatten bis zum zweiten Wachmann. Hier steht eine Getränkedose – werfen Sie die Dose in den Schatten, um dort die Wache auszuknocken.

Über dem Server-Raum

Folgen Sie dem Gang und warten Sie, bis ein Programmierer aus der Tür auf der rechten Seite kommt. Sobald er im gegenüberliegenden Raum verschwunden ist, betreten Sie das Zimmer, aus dem der Mann gekommen ist. Der Computer birgt einen Tür-Code. Verlassen Sie den Raum und gehen Sie bis zur T-Kreuzung. Hier schalten Sie die Patrouille aus. Jetzt müssen Sie ungesehen den Techniker überwältigen, danach den Agenten im verglasten Büro.

Tür zum Archiv

Entriegeln Sie das Schloss mit der Kombination 7687. Werfen Sie mit Ihrer flexiblen Optik einen Blick in das dahinter liegende Zimmer. Öffnen Sie aber erst dann die Tür, wenn der Techniker zwischen den Regalen steht. Schleichen Sie am Techniker und am Agenten vorbei in den nächsten Raum. Geben Sie die Nummer in das Türschloss ein: 110598.

Im Lager

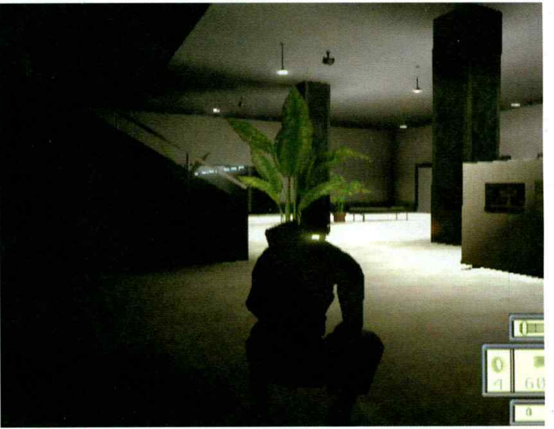
Bewegen Sie sich leise die Treppe hinab. Laufen Sie an dem ersten Arbeiter vorbei und schlagen Sie den zweiten nieder. Dieser hat den kürzesten Weg zum Alarmknopf. Danach schlagen Sie auch den zweiten Mann nieder. Im nächsten Raum finden Sie Ihr Sturmgewehr.

Vor dem Serverraum

Sie müssen erst den Kerl am Getränkeautomaten niederschlagen. Danach gilt es noch, zwei weitere Wachen auszuschalten. Gehen Sie dann in den Serverraum. Öffnen Sie die rechte Tür mit der Kombination 2019. Sie müssen beide Techniker unbemerkt ausschalten und sich in den Zentralrechner einhacken.

Metalldetektoren

Verlassen Sie den Serverraum und folgen Sie dem Gang nach links. Am Ende des Gangs stehen Metalldetektoren. Setzen Sie den Pförtner mit einem Taser außer Gefecht und klettern Sie durch das Fenster.



HELL ERLEUCHTET Die Halle ist viel zu hell! Viel schlimmer: Hier hängen gleich zwei gepanzerte Kameras an der Decke. Zum Glück ist an der Wand genug Schatten, um ungesehen durch den Raum zu kommen.

In der Halle

Schleichen Sie unbemerkt durch den Raum mit den Kameras in den gegenüberliegenden Gang. Weichen Sie der Patrouille aus und gehen Sie am Kopierraum vorbei, wenn der Agent wegschaut. Gehen Sie durch die nächste Tür auf der linken Seite und zur Hälfte die Treppe hinab. Warten Sie, bis die Kamera nicht mehr auf Sie gerichtet ist, und löschen Sie das Licht mit Blei. Öffnen Sie die Tür mit der Kombination 110700. Den nächsten Agenten schalten Sie aus, wenn er sich ein Getränk holt. Gehen Sie an der Kanone vorbei und benutzen Sie den Dietrich an der Tür. Steigen Sie in den Fahrstuhl.

Tonstudio

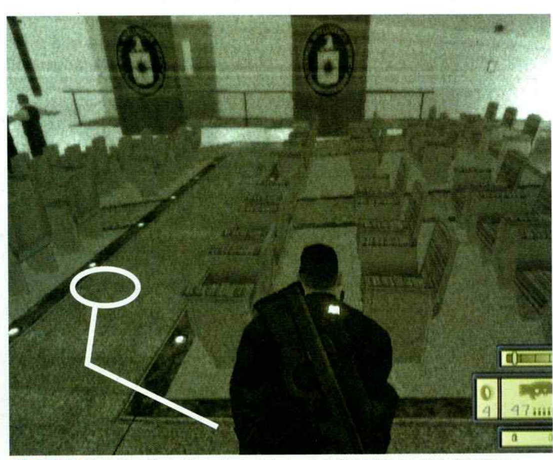
Pressen Sie sich rechts an die Wand. Folgen Sie der Wand und schleichen Sie hinter der technischen Ausrüstung entlang bis zur nächsten Tür. Im nächsten Raum infiltrieren Sie das Büro von Dougherty und überprüfen seinen Computer. Verlassen Sie dann das Büro und gehen Sie den Gang auf der linken Seite entlang.

Hörsaal

Hinter der ersten Tür auf der linken Seite im Gang ist der Hörsaal. Gehen Sie rein und schleichen Sie in die Reihe zwischen den Sitzblöcken. Warten Sie nun, bis Pause ist. Die beiden Agenten verlassen den Raum, die Wache an der Tür geht zum Projektor. Sie können jetzt in aller Ruhe die Tür knacken und verschwinden.

Zugriff

Wenn Sie den Hörsaal verlassen, ist Dougherty entweder noch im Aufenthaltsraum oder schon weiter links den Gang hinuntergegangen. Schlüpfen Sie hinter ihm durch die Tür. Wenn Sie es nicht schaffen, geben Sie den Türcode



CIA-BRIEFING Schleichen Sie im Hörsaal in den Zwischengang. Sobald die Agenten in ihrer Einsatzbesprechung eine Pause einlegen, können Sie in aller Ruhe die gegenüberliegende Tür knacken.



RUTSCHPARTIE Hangelnd, rutschend und springend kommen Sie auf das Dach. Über dem erleuchteten Fenster können Sie sich dann bis zum Glasgang abseilen.



IN LETZTER SEKUNDE Sie kommen grade noch rechtzeitig, um den Mord an Iwan zu vereiteln. Erledigen Sie den Terroristen mit einem gezielten Schuss.

0614 ein. Schnappen Sie sich Dougherty bei seiner Zigarettenpause. Vorsicht: Draußen läuft eine Wache rum. Nachdem Sie Ihren unfreiwilligen Gast erst mal sicher verstaut haben, nehmen Sie sich dieser Patrouille an. Sie müssen schräg gegenüber auf den Steg. Im nächsten Raum müssen zwei Wachen erledigt werden.

Exfiltration

Draußen versperren noch drei Wachen den Weg – räumen Sie die Hindernisse aus dem Weg und liefern Sie Dougherty am Lieferwagen ab.

Mission 5: Kalinatek-Gebäude

Tiefgarage

Seien Sie nicht zimperlich – kämpfen Sie sich durch das Parkhaus. Durch eine Öffnung auf der zweiten Ebene geht es nach draußen. Nach einer Rutschpartie und einem Sprung können Sie sich vom Dach abseilen. Unten angekommen, springen Sie von der Wand ab, damit die Scheibe unter Ihnen zerspringt. Nach kurzer Zeit betritt eine Wache den Gang. Erledigen Sie die Wache im Glasgang. Mit dem Code 97531 geht es weiter.

Scherben machen Lärm

Schalten Sie im nächsten Raum das Nachtsichtgerät ein. Steigen Sie auf die Kiste, die sich rechts neben Ihnen befindet. Von dort aus erreichen Sie das Rohr, an dem Sie sich über die Scherben hinweghangeln können. Achten Sie nur darauf, dass Sie leise landen, wenn Sie sich auf der anderen Seite fallen lassen. Klettern Sie nun in den Lüftungsschacht.

Minenleger

Im Aquariumraum gehen Sie zum Lichtschalter und schalten nach der Zwischensequenz das Licht aus. Öffnen Sie dann die Tür zum Gang. Erledigen Sie die Soldaten. Weiter geht's zum Fahrstuhl. Zerschießen Sie aus dem Fahrstuhl heraus die beiden Leuchtreklamen auf der gegenüberliegenden Seite. Steigen Sie aus dem Schacht und erledigen Sie die beiden Wachen. Weiter hinten im Gang müssen noch zwei Bösewichte dran glauben. Gehen Sie nun in den brennenden Raum. Entschärfen Sie vorsichtig die Haftminen und reden Sie mit den Programmierern.

Die Bombe tickt

Laufen Sie den Gang hinunter und öffnen Sie die Tür (Code: 33575). Jetzt müssen Sie an einer Menge Minen vorbei, die Sie jeweils mit einem gezielten Schuss zur Explosion bringen. Sie kommen an eine Tür, die Sie knacken müssen. Über den Schrank kommen Sie zur Bombe. Verlassen Sie den Raum und gehen Sie links den Flur entlang.

Zuschauerraum

Erledigen Sie die beiden Wachen – hinter der Bühne geht eine Treppe nach unten. Eliminieren Sie die drei anstürmenden Gegner. Im Keller schalten Sie die Stromversorgung ab. Auf dem Rückweg haben sich erneut Wachen eingeschlichen. Bei Ihren Opfern finden Sie den Code für die Tür oben rechts (1250).

Foyer

Hinter der Tür müssen Sie zwei Gegner eliminieren. Sprechen Sie mit dem verwundeten Programmierer und gehen Sie danach bei der nächsten Ecke in Stellung. Kurz darauf taucht eine Wache auf, die erst in Ihre Richtung schaut und Ihnen dann den Rücken zudreht. Verstecken Sie die Wache im Krankenzimmer und holen Sie anschließend den Programmierer dazu. Nun können Sie mit dem Verwundeten reden.

Die Brandtüren

Wenn Sie dem Gang folgen, sehen Sie auf der linken Seite einen Raum mit blauer Beleuchtung. Schleichen Sie hinter den Servern entlang und strecken Sie den Typen am Computer nieder. Warten Sie im nächsten Raum, bis eine der zwei Wachen auf die Toilette geht. Folgen Sie ihr und schlagen Sie zu. Dann geht's über den Lüftungsschacht nach nebenan. Erschießen Sie den Terroristen und reden dann mit Ivan. Anschließend geht's in den Fahrstuhl.

Auf dem Dach

Sie müssen sich jetzt quer durch den Rohbau kämpfen, bis Sie zum Heli kommen. Hier wird Ihr Kollege erschossen – zahlen Sie es den Schurken heim.

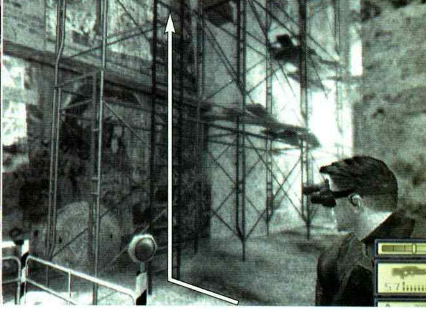
Mission 6: Chinesische Botschaft

Die Wachposten

Nachdem Sie sich umgesehen haben, gehen Sie durch die kleine Gasse. Steigen Sie auf den Container und klettern Sie über die Wand. Hier gilt es, zwei Wachen auszuschalten. Jetzt gehen Sie nach links zu dem Feuer und die



GRELLES LICHT Schleichen Sie zwischen den Lichtkegeln durch. Jenseits des Zauns müssen Sie ein paar Lampen ausschießen, um unentdeckt zu bleiben.



TUCHFÜHLUNG Sie steigen direkt neben zwei Wachen aus dem Kanal. Huschen Sie in die dunkle Ecke und warten Sie, bis die Luft rein ist. Dann fix zur Leiter.

Leiter hoch. Schleichen Sie über die Balken und hangeln Sie sich an der Leitung zum gegenüberliegenden Gebäude.

Simse und Wachen

Stehlen Sie sich über den Sims und machen Sie mit Anlauf einen Sprung zum anderen Mauervorsprung hinüber. Am Ende springen Sie hinab in den sicheren Schatten zwischen den beiden Containern. Warten Sie, bis die Wachen in eine andere Richtung blicken, und flitzen Sie dann durch die Zaunöffnung gegenüber. Links von Ihnen ist ein Abwasserschacht, den Sie ungesehen hinabklettern müssen.

Die Kanalisation

Sie stoßen auf drei Wachen. Gute Schützen schaffen es, die ganze Gruppe mit der Rauch-Granate auszuschalten. Folgen Sie dem Kanal, bis Sie in der Decke eine Leiter finden, die Sie wieder an die Oberfläche bringt. Achtung! Oberhalb des Kanaldeckels warten zwei Wachen. Huschen Sie ungesehen zum Baugerüst hinüber und klettern Sie die Leiter empor. Oben angekommen, balancieren Sie in schwindelerregender Höhe über die Holzbohlen und schlüpfen durch das offene Fenster. In der linken Ecke finden Sie einen Stahlträger, über den Sie nach oben gelangen. Mithilfe der Seilwinde auf dem Stahlgerüst können Sie sich vom Gebäude abseilen.

Auf zur Leiter

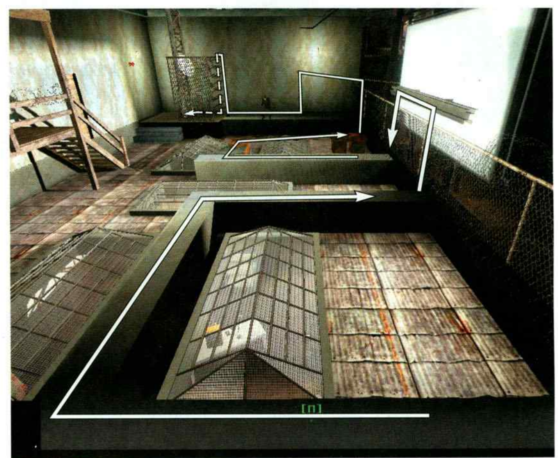
Gehen Sie in das Gebäude und suchen Sie sich ein schattiges Fleckchen links neben der nächsten Tür. Schalten Sie die Patrouille aus. Gehen Sie nun nach draußen und zerschießen Sie das Licht an der gegenüberliegenden Wand mit der Zoom-Funktion. Wenn die Wache sich von Ihnen abwendet, schleichen Sie zur Leiter an der Häuserwand gegenüber und klettern Sie nach oben. Direkt über Ihrem Kopf wartet bereits die nächste Leiter auf Sie. Am Ende der Leiter müssen Sie auf die Holzbohlen zu Ihrer Rechten springen. Vorsicht! Die Holzbohlen geben Geräusche von sich, weshalb Sie sich sehr langsam fortbewegen müssen. Im Inneren des Hauses treibt sich ein Gegner herum.

Der weiße Transporter

Vernichten Sie die Lampe auf dem Balkon. Um das Drahtseil zu erreichen, müssen Sie auf die Holzboxen klettern. Jetzt können Sie zum Vorsprung auf der anderen Straßenseite hinübergleiten. Springen Sie auf die Straße und halten Sie sich so lange im Schatten auf, bis alle Wachen von der Bildfläche verschwunden sind. Nun gehen Sie nach rechts und biegen bei der nächsten Möglichkeit links ab. Die Gittertür am Ende des Durchgangs wird von einem Feind bewacht.

Zugang zur Botschaft

Halten Sie sich rechts vom Lieferwagen und huschen Sie in den Schatten direkt vor Ihnen. Mithilfe des Nachtsichtgeräts können Sie einen sicheren, dunklen Weg über die Straße erkennen. Eilen Sie zur Wand hinüber und begeben Sie sich vorsichtig in Richtung Schranke. Während der Pförtner die Papiere des LKW-Fahrers prüft, können Sie unbemerkt durch das Tor schlüpfen. Hinter dem Durchgang gehen Sie sofort im Schatten zu Ihrer Rechten in Deckung. Der Innenhof wimmelt nur so vor Patrouillen und Wachhunden. Auf leisen Sohlen begeben Sie sich nun zum LKW-Anhänger vor Ihnen und verstecken sich darunter. Achten Sie auf die Laufwege der Wachen. Wenn die nächste Wache von Ihnen wegläuft, eilen Sie zum nächsten Anhänger. Falls Sie sich zu lange an einem Fleck aufhalten, nehmen die Köter Witterung auf und kommen Ihnen entgegen. Bleiben Sie also in Bewegung! Versuchen Sie, unbemerkt zur Wand zu gelangen, und warten Sie, bis die Patrouille weit entfernt ist. Gehen Sie nun um die Ecke und folgen Sie so lange Ihrer Nase, bis Sie eine kleine Brücke erreichen. Jetzt müssen Sie nur noch den Pavillon hinter sich lassen und durch den Bach waten.



KATZE AUF DEM DACH Dummerweise geht hier in regelmäßigen Abständen das Licht an. Nutzen Sie die dunklen Pausen, um ungesehen an den Oberlichtern vorbei bis zur Sendeantenne zu kommen.

Abgehörte Telefonate

Gehen Sie in Richtung Haupteingang. In der Zwischensequenz werden Sie Zeuge eines Telefonats. Wählen Sie das Lasermikrofon und richten Sie es auf das Fenster. Nachdem Sie die Informationen erhascht haben, warten Sie, bis die Limousine in den Hof fährt. Zielen Sie mit dem Lasermikro auf das hintere Fenster, um noch mehr Infos zu erhalten. Jetzt ist es Zeit, zu fliehen. Warten Sie, bis das Wachpersonal Richtung Hof sieht, und schleichen Sie am Haupteingang vorbei. Hinter dem Wachhäuschen können Sie ein Rohr hochklettern und über die Mauer steigen.

Mission 7: Schlachthof

In diesem Level werden Sie ausführlichen Gebrauch von Ihrer Schusswaffe machen – und das nicht, um Lichter auszuschießen.

Missionsbeginn

Gleich drei Wachen müssen Sie hier neutralisieren. Durch das Häuschen kommen Sie zum verminten Hof. Hier ist noch eine Wache dran.

* Der verminte Hof

Der Hof birgt drei Gefahren: Suchscheinwerfer, Wachen und Minen. Letztere erkennen Sie durch Ihre Thermalsicht als pulsierende Punkte am Boden. Die Wachen auf den Balkonen können Ihnen nichts anhaben, solange Sie den Scheinwerfern ausweichen – und auch, wenn Sie beide Soldaten erledigen, schlägt der Alarm an, sobald Sie im Lichtkegel stehen. Pfeifen Sie also auf Lautlosigkeit.

So geht's!

Sie starten am Zauneingang. Am Ende jedes Schrittes sind Sie in Sicherheit und können die Umgebung mit der Thermalsicht nach Minen absuchen und sich umschauen.

1. Vom Eingang huschen Sie zu den Kisten mit den Fässern daneben – Ducken nicht vergessen!
2. Sobald der Scheinwerfer vorbei ist, klettern Sie auf die Kisten, drehen sich um 90° nach links, hüpfen wieder runter und nehmen links von der einzelnen, schräg stehenden Kiste wieder Deckung.
3. Warten Sie erneut den Scheinwerfer ab und laufen Sie dann am Zaun entlang bis zu dem Container. Wenn Sie mit dem Rücken zum Zaun stehen, setzen Sie die Thermalsicht auf. Bis zur Lampe neben dem großen Tor ist ein minenfreier Weg.
4. Sie müssen jetzt beide Scheinwerfer abwarten und bis zum Container laufen. Kurz vor dem Lichtkegel der Lampe bleiben Sie stehen.
5. Sobald der Scheinwerfer vorübergezogen ist, klettern Sie in den Container und auf der anderen Seite wieder raus. Jetzt noch schnell an die Wand spurten und Sie sind in Sicherheit.
7. Schauen Sie mit dem Rücken zur Mauer nach rechts. Sie sehen eine hohe Kiste und daneben einen weißen Zementblock. Die Ecke zwischen Kisten und Block ist Ihr nächster sicherer Punkt.
8. Jetzt klettern Sie über die hohe Kiste und laufen zur Wand direkt vor Ihnen. Gehen Sie nicht zur Tür, sondern durch die Öffnung in einen Raum mit zwei Müllcontainern. Jetzt müssen Sie nur noch über den Container in den Schacht oben springen.

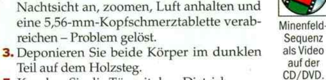
Die Antenne

Sie dürfen auf dem Dach nur einmal Lärm machen!

1. Vom Lüftungsschacht machen Sie einen beherzten Schritt nach vorne – jetzt hocken Sie auf dem zweiten Träger.
2. Sobald das Licht aus ist, können Sie um das erste Oberlicht huschen. Am Ende hangeln Sie sich an der Metallschiene entlang zum nächsten Träger.
3. Beim zweiten Oberlicht wird's brenzliger – Sie müssen über Kisten und Holzplanken. Wie gesagt: Einmal können Sie Krach machen.
4. Hangeln Sie sich am Drahtseil bis zur Wand und klettern Sie lautlos über den Zaun. Benutzen Sie den Kasten an der Antenne.

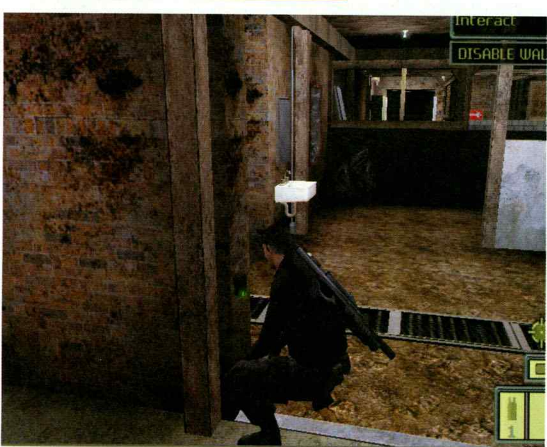
Alarm auf dem Dach

1. Laufen Sie sofort unter den Holzsteg und schauen Sie durch die Treppenstufen. Ihr erster Gegner wird gleich die Treppe hinunterlaufen. Schießen Sie ihm in den Rücken.
2. Hocken Sie sich jetzt auf die Treppe. Die zweite Wache kommt aus der Tür und geht in die andere Richtung. Am Ende in der dunklen Ecke bleibt der Soldat stehen. Nachtsicht an, zoomen, Luft anhalten und eine 5,56-mm-Kopfschmerztablette verabreichen – Problem gelöst.
3. Deponieren Sie beide Körper im dunklen Teil auf dem Holzsteg.
5. Knacken Sie die Tür mit dem Dietrich.



* Minenfeld-Sequenz als Video auf der CD/DVD.

S



BÖSE ÜBERRASCHUNG Dank der drei erbeuteten Haftminen können Sie die Geiseln viel einfacher beschützen. Bringen Sie die explosiven Helfer auf dem Weg, der zu den Amerikanern führt, an.

Goodies

Nachdem die Tür offen ist, gehen Sie die Holztreppe nach unten. Hier muss eine Wandmine entschärft werden. Wichtig: Diese Minen werden Ihnen am Levelende den Hintern retten, also nehmen Sie sie mit! Gehen Sie die Treppe wieder rauf und durch die nächsten beiden Türen. Im Toilettenraum warten drei Wachen darauf, erledigt zu werden. Wenn Sie lautlos an das Rohr über Ihnen kommen, können Sie der ersten Wache beim Händewaschen auf den Kopf springen.

Information einholen

Folgen Sie dem Gang nach links – hinter einer Tür sitzt ein Soldat am PC. Schleichen Sie in das Zimmer, greifen Sie sich den Typen und stellen Sie ihm ein paar Fragen. Deponieren Sie den Körper in der dunklen Ecke. Greifen Sie sich die Munition und benutzen Sie den Computer. Verlassen Sie den Raum wieder und lassen sich in den offenen Schacht am Boden fallen.

Über der Decke

Folgen Sie dem Schacht und klettern Sie am Rohr nach ganz oben. Mit einem Sprung können Sie sich an der Kante hochziehen. Schalten Sie die Thermalsicht ein – durch die dünne Decke erkennen Sie drei Wachen unter sich. Eine Granate oder drei gezielte Schüsse durch die Decke lösen das Problem.

Im Kühlraum

Durch den Nebel können Sie prima mit der Thermalsicht schauen. Das heißt aber noch nicht, dass die Gegner Sie nicht sehen. Sie müssen sich insgesamt durch fünf Kühlräume kämpfen. Es geht leise, einfacher ist es jedoch mit roher Gewalt. Sperren Sie die Lauscher auf – hier gibt es auch noch zwei Kanonen, die ausgeschaltet werden müssen. Im fünften Raum entfliehen Sie durch ein Loch im Boden der Eishölle.

Im Stall

Gehen Sie die Treppe runter und schalten Sie die Wache aus – der Schalter rechts öffnet eine Luke, durch die Sie hindurchkriechen. Sie kommen jetzt in einen Stall. Hier müssen insgesamt fünf Wachen neutralisiert werden. Schauen Sie sich gut um, hier gibt es jede Menge Goodies. Die Kanonen reagieren auf Fackeln – so kommen Sie unbeschadet vorbei. Am Ende geht es durch einen Vorhang. Hinter dem nächsten Vorhang müssen Sie sich vor der Patrouille verstecken; am Ende des Gangs kommen Sie in den Geiselraum.

Der Geiselraum

Die zwei Automatikgeschütze können problemlos erreicht und für den Moment ausgeschaltet werden. Des Weiteren finden Sie amerikanische (links) und chinesische (rechts) Geiseln. Sprechen Sie auf keinen Fall mit dem Chinesen, bevor Sie nicht die nötigen Vorbereitungen getroffen haben. Sammeln Sie die Munition auf dem Regal und das Medi-Kit bei den Kanonen ein.

Vorbereitungen

Mehrere Gegner versuchen, die beiden Geiselräume zu stürmen. Die Automatikgeschütze helfen Ihnen nur bedingt, da sie sehr ungeschickt stehen. Schalten Sie nur die aufseiten der Amerikaner ein – natürlich muss das IFF auch umgeschaltet werden. Nutzen Sie die drei Haftminen vom Anfang der Mission, um den Weg zu den Amerikanern zu schützen. Platzieren Sie die Minen weit auseinander – sonst sprengen sie sich gegenseitig. Wenn Sie alles soweit präpariert haben, wählen Sie das Sturmgewehr samt Gasgranate – falls vorhanden – und sprechen Sie mit dem Chinesen.

Geiselbefreiung

Knallen Sie jeden ab, der sich der Kreuzung bei den Kanonen nähert. Machen Sie ausgiebigen Gebrauch von Granaten. Die Minen sollten den Rest übernehmen. Im Laufe des Feuergefechts erhalten Sie die Meldung, dass Grinko höchstpersönlich in den Keller kommt. Arbeiten Sie sich zu den Eingängen vor. Grinko ist ein guter Schütze und verschanzt sich hinter den Torbögen. Es ist ein hartes Stück Arbeit – aber sobald Sie den Bösewicht erledigt haben, ist die Mission gewonnen.

Mission 8: Chinesische Botschaft (2)

Der Weg in die Botschaft

Gehen Sie in die Gasse neben dem Lieferwagen und knipsen Sie das grelle Licht über der Tür aus. Öffnen Sie die Tür. Direkt neben Ihnen ist ein Lichtschalter – ist eh zu hell hier, also aus damit. Jetzt huschen Sie geradeaus, biegen hinter dem Tisch rechts ab und kommen an eine Leiter. Auf dem Dach geht es geradeaus – eine Wache stellt sich Ihnen in den Weg. Sie kommen an einen Balkon. Über Rohr und Seil geht's zur Botschaft. Hangeln Sie sich bis zum Fenster.

In der Botschaft

Nehmen Sie sich das Medi-Kit aus dem Raum mit dem Loch in der Wand. Durch die Öffnung kommen Sie weiter, indem Sie sich an die Wand pressen. Am Ende geht's am Rohr nach unten.

Die PC-Killer

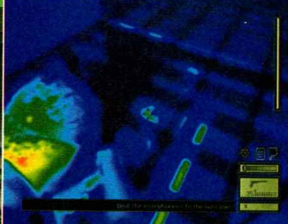
Kriegen Sie keinen Schreck, wenn auf einmal wie wild geballert wird – Sie haben nichts falsch gemacht. Drei Soldaten haben hier den Auftrag, Rechner zu zerstören. Im ersten Raum ist das auch kein Problem – kommen die Jungs aber an den PC im nächsten Zimmer, ist die Mission verloren. Schleichen Sie vor, bis Sie wieder normal hocken können. Wenn die Jungs den Raum verlassen, werfen Sie eine Granate durch die Tür. Sie sollten alle drei Gegner erwischen. Jetzt benutzen Sie den PC im Nebenraum.

Durch die Botschaft

Durch die nächste Tür kommen Sie in ein Treppenhaus – oben warten zwei Wachen und eine Kamera auf Sie. Schalten Sie die Wachen aus – achten Sie aber darauf, dass die Kamera weder Sie noch einen Körper entdeckt. Im nächsten Gang gehen rechts zwei Türen ab – beide führen in den gleichen Raum mit zwei schlafenden



WAS'N DAS? Die Ablenkungskamera lockt Gegner an und schaltet sie auch gleich aus. Perfekt!



ÜBERRASCHUNG Dank Thermalsicht können Sie durch die dünne Decke schauen – und schießen.



KÜHLE GRÜSSE Der Wache beim zweiten Geschütz können Sie förmlich aufs Dach steigen.

Wachen. Wer will, holt sich neben den schnarchenden Soldaten das Medi-Kit, aber sehr leise!

Eingang zur großen Halle

Sie hören auf dem Gang zwei Wachen. Schauen Sie unter der Tür durch. Der Offizier gibt den Code ein. Sobald die beiden Soldaten die Halle betreten haben, huschen Sie raus und schauen sich den Zifferblock mit der Thermalsicht an. Der Code (1436) ist noch zu erkennen. Geben Sie den Code ein und öffnen Sie die Tür – Vorsicht! Rechts neben Ihnen steht eine Wache samt Automatikgeschütz.

In der großen Halle

Erledigen Sie die Wache mit einer Ablenkungskamera. Jetzt müssen Sie zur Kanone – das Problem ist jedoch, dass Sie kaum an ihr vorbeikommen, ohne dass sie einen Schuss abgibt. Das wiederum alarmiert eine Wache, die nach unten kommt. Schalten Sie am Steuercomputer einfach IFF aus, die Kanone nimmt Ihnen die Drecksarbeit ab.

Auf der Empore

Klettern Sie auf das Regal mit den Vasen direkt über der Kanone. Schießen Sie das Licht über dem Geschütz auf der Balustrade aus und klettern Sie über eine Vase nach oben. Jetzt wiederholen Sie mit den beiden erscheinenden Wachen den guten alten IFF-Trick.

Auf die andere Seite

Hinter den großen Flaggen im Raum läuft ein Rohr entlang. Hangeln Sie sich zügig bis hinter die zweite Fahne. Warten Sie, bis der Offizier den Soldaten durch die Tür gelassen hat. Jetzt ziehen Sie die Beine hoch und hangeln weiter, bis Sie direkt hinter dem Offizier stehen. Lassen Sie sich leise fallen und zwingen Sie ihn, die Tür zu öffnen. Im Raum greifen Sie sich noch den Soldaten und verschwinden dann durchs Fenster.

Durch den Hof

Sie müssen hier schnell sein, weil im großen Hof hinter dem Torbogen ein Wachhund ist – je länger Sie hier verweilen, desto größer ist die Chance, dass er Ihre Witterung aufnimmt. Schießen Sie die beiden Lampen an der Wand aus und zielen Sie dann durch den Torbogen. In Ihrer Schusslinie patrouilliert eine Wache – zielen, Luft anhalten, Kopfschuss! Jetzt laufen Sie geduckt durch den Bogen, sofort rechts neben der Brücke ins Wasser und dann immer der Nase nach bis zur Gittertür. Öffnen Sie diese und gehen Sie hindurch. Danach müssen Sie an einer Wache samt Kamera vorbei.

Lager

Kriechen Sie durch das Regal direkt vor Ihnen und beobachten Sie, wie eine Wache einen Türcode eingibt. Sobald der Soldat durch die Tür ist, müssen Sie wieder mit der Thermalsicht den Code erkennen und schnell eingeben – er lautet „9753".

LKWs zerstören

Schalten Sie die nächsten vier Wachen und zwei Kameras aus. Mit einem Doppelsprung zwischen den Regalen kommen Sie auf den Steg nach oben. Laufen Sie geradeaus und rechts um die Ecke – ein gezielter Schuss auf die Zapfsäule zerstört die LKWs. Am Fuß der Treppe geht's durch eine Luke im Boden.

Der Weg zum Büro

Schalten Sie die Wache im Gang unbedingt im Schatten aus. Tasten Sie sich nun weiter vor und halten Sie in jedem Schatten inne. Kurz vor dem Ende des Ganges kommt eine Wache um die Ecke und Ihnen bedrohlich nah. Kurz bevor der Typ Sie über den Haufen rennt, erhält er einen Funkspruch und dreht um.

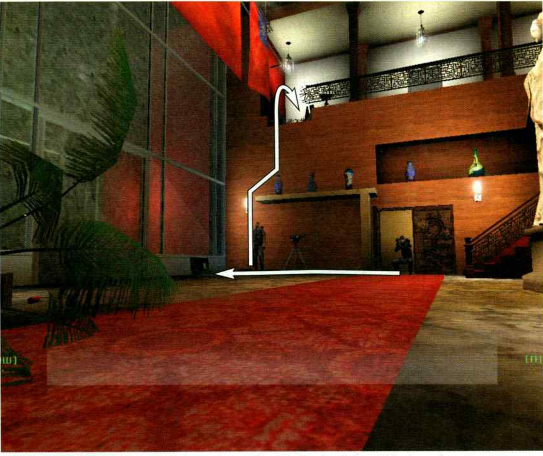
Keypad-Mania

Sie müssen die Wache unbemerkt verfolgen. Sie wird auf dem Weg drei Keypads benutzen, die Sie allesamt öffnen müssen. Die Zahlen und die Reihenfolge erkennen Sie – wie bisher auch – mit der Thermalsicht. Um es Ihnen leichter zu machen, hier der Ablauf:

1. Erste Tür. Code: 1456
2. Fahren Sie im Fahrstuhl nach oben.
3. Zweite Tür. Code: 1834
4. Rechts halten, letztes Keypad: 7921
   Sie sind jetzt in Feirongs Büro.

Feirongs Daten

Greifen Sie sich den betrunkenen Feirong und bringen Sie ihn dazu, den PC zu benutzen. Danach müssen Sie durch die Flammenhölle fliehen. Es geht aus dem Büro durch die Doppeltür und weiter durch die nächste Tür. An den Flammen vorbei durch das Explosionsloch ins Treppenhaus – Fenster auf und ab in den Heli.

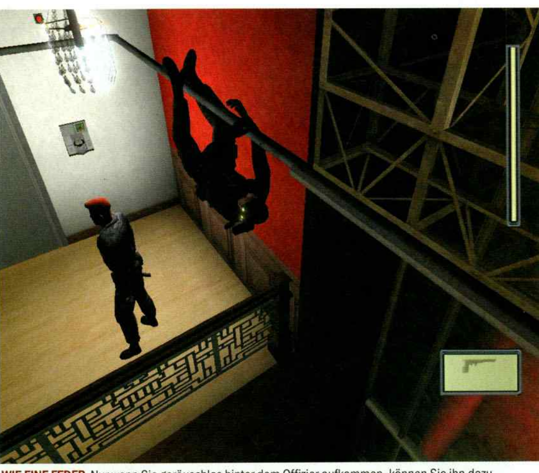


SCHWER BEWACHT Gleich zwei Gefahren lauern hier. Die Wache wird per Ablenkungskamera ausgeschaltet. Die beiden Geschütze erledigen nach einer kleinen Programmänderung die Drecksarbeit für Sie.

Mission 9: Präsidentenpalast

Turnübungen

1. Vom Startpunkt einen Doppelsprung an die linke Wand
2. Von diesem Podest müssen Sie sich so fallen lassen, dass Sie die Kante erwischen, dann stufenweise einfach nach unten fallen lassen.
3. Nach einem normalen Sprung müssen Sie einen Doppelsprung an das Rohr machen. Klettern Sie nach oben.
4. Oben vom Rohr abspringen und an der Kante festhalten. Hochziehen und gleich an die Strebe. Am Ende fallen lassen und an die nächste Strebe hängen.
5. Von dieser Strebe lassen Sie sich fallen und ergreifen einen Sims. An diesem geht es um die Ecke. Am Ende müssen Sie wieder eine Kante ergreifen.



WIE EINE FEDER Nur wenn Sie geräuschlos hinter dem Offizier aufkommen, können Sie ihn dazu bewegen, die Tür zu öffnen. Sie dürfen ihn auf keinen Fall eliminieren oder auch nur niederschlagen.

S

6. Für die nächsten beiden Plattformen reicht jeweils ein beherzter Sprung.
7. Jetzt müssen Sie sich noch einmal in den Abgrund stürzen, um im letzten Moment die Kante zu greifen.
8. Hochziehen und dann am Rohr zum Hof!

Der große Hof

Geradeaus sind Hecken, dahinter ein großes Haus. Sie wollen zu einem großen Brunnen vor dem Haus. Knipsen Sie nacheinander den Scharfschützen und alle Wachen samt Köter aus. Beim Brunnen muss noch eine Wache dran glauben. Öffnen Sie das Tor beim Brunnen mit dem Code 2126. Schleichen Sie nach links. Vor Ihnen ist nach einer kurzen Treppe eine Tür. Rechts daneben befindet sich eine Luke – Ihr Zugang zum Palast.

Kunstsammlung

Gehen Sie die Treppe und dann geradeaus, mitten durch die Kunsthalle. Am Ende knacken Sie das Schloss an der Doppeltür. Hier schießen Sie das Licht aus und schnappen sich den Einweg-Dietrich. Verlassen Sie den Raum wieder. Mittlerweile sind hier zwei Wachen. Räumen Sie diese aus dem Weg, ohne durch die Lichtschranken zu latschen (Nachtsicht!).

Flur und Treppe

Die Treppe ist oben und unten durch Lichtschranken gesichert – turnen Sie also über die Heizung an die Kante der Balustrade. Hangeln Sie sich auf die Treppe und klettern Sie kurz vor den Lichtschranken oben über das Geländer.

Foyer

Sie bekommen die klare Erlaubnis, grob zur Sache zu gehen. Räumen Sie den Weg zur Tür ganz oben frei. Öffnen Sie die Tür mit dem Code 70021. Hier patrouillieren vier Wachen. Sie müssen den langen Gang geradeaus, bis ziemlich weit hinten ein weiterer Korridor links abbiegt. Schleichen Sie einfach auf der linken Seite hinter den Wachen her. Wenn diese zurückkommen, müssen Sie sich nur gegen die Wand pressen – Sie werden nicht entdeckt. Biegen Sie links in den Korridor ein. Die Kamera ist gepanzert und dreht sich im Kreis – Kinderspiel. Knacken Sie die Tür am Ende des kurzen Ganges.

Arbeitszimmer

Setzen Sie Nacht- oder Thermalsicht ein, um die Lichtschranken zu erkennen. Im ersten Teil können Sie geduckt laufen, wenn die unteren Barrieren abgeschaltet sind. Der nächste Teil erfordert einen Sprung. Schleichen Sie um das Aquarium herum und verstecken Sie sich an der schmalen Seite des letzten Regals. Sobald die Wache fertig telefoniert hat, schalten Sie sie aus. Verlassen Sie den Raum so, wie Sie gekommen sind.

Zurück im Korridor

Warten Sie nach der Tür, bis die Patrouille im großen Korridor nach rechts verschwindet. Achten Sie auch auf die Kamera. Sie müssen jetzt links abbiegen und durch die große Doppeltür gehen. Im nächsten Raum können Sie die Lichter zerschießen, um die Kamera blind zu machen. An der nächsten Tür geben Sie den richtigen Code ein (66768) und schießen die Lampe aus. Nehmen Sie die Munition vom Tisch. Schalten Sie die drei Wachen aus und fahren Sie mit dem Fahrstuhl in den Keller.

Shoot-out in der Bibliothek

Suchen Sie Deckung hinter dem Regal rechts. Hier müssen vier Gegner erledigt werden. Einer erscheint oben auf der Balustrade, ein weiterer in der Mitte des Treppenaufgangs. Zwei Typen greifen Sie an. Von der Bibliothek gehen Sie in Richtung Treppe. Es gibt auf jeder Seite einen Steingang, der in den Keller führt. Dort finden Sie Nikoladze. Greifen und verhören Sie ihn. Wenn Sie genug gehört haben, drücken Sie den Schuft gegen den Scanner am Safe.



WITTERUNG VERLIEREN Es scheint unmöglich, aber Sie können auch in den Palast eindringen, ohne die Hundeführer um die Ecke zu bringen. Wenn Sie sich im Brunnen verstecken, verlieren die Hunde die Spur.

Überfall! Soldaten!

Warten Sie das Gespräch mit erhobenen Händen ab. Sobald das Licht aus ist, nieten Sie den Typen vor sich um. Nehmen Sie sofort danach hinter den Kisten zu Ihrer Linken Deckung. Erledigen Sie alle Soldaten. Benutzen Sie den PC und verlassen Sie die Bibliothek durch die offene Doppeltür.

Nikoladze

Sie kommen in einen Hof mit Balkonen zu drei Seiten. Ihr Ziel ist genau auf der gegenüberliegenden Seite. Auch wenn es hier fürchterlich hell aussieht, können Sie einfach flink wie ein Wiesel geduckt rüberlaufen. Ergreifen Sie das Rohr und klettern Sie so auf den Balkon.

Das Attentat

Ein Schuss, ein Treffer und kein Nikoladze mehr. Ein Soldat ist aus einer Tür rechts von Ihnen gekommen – das ist Ihr Fluchtweg. Schleichen Sie die Treppe runter und bleiben Sie in der dunklen Ecke. Drei Wachen erscheinen und melden nach kurzer Zeit, dass hier unten niemand ist. Warten Sie unbedingt, bis zwei Wachen wieder ganz verschwunden sind. Der dritte Kerl steht links im Speisesaal mit dem Rücken zu Ihnen – alles klar? Springen über den Schrank auf den Balkon.

Foyer

Sehen Sie das Gittergeländer gegenüber? Da wollen Sie hin. Unten warten vier Wachen nur darauf, Sie auseinander zu nehmen. Sie schauen aber in die falsche Richtung. Klettern Sie leise über das Gitter, lassen Sie sich von der Kante baumeln und fallen Sie – sanft wie eine Feder – auf den Boden. Spazieren Sie durch die Tür. FLORIAN WEIDHASE/RALPH WOLLNER/LARS THEUNE



ANSICHTSSACHE Ohne Sehhilfe würden man glatt durch die Lasersperren laufen. In der Thermal- oder Nachtsicht ist das Hindernis aber gut zu sehen. Es lohnt sich immer, mal eine andere Sicht zu wählen.

Sim City 4

Ganz schön hoch ist der Schwierigkeitsgrad von Sim City 4. Wir verraten Einsteigern und Profis, wie sie ohne in Finanznot zu geraten eine richtig große und vor allem bestens funktionierende Stadt errichten.

Wenn ich groß bin, werd ich New York – der Start

1. Bevor Sie Ihre Stadt gründen, sollten Sie einen Blick auf den Gott-Modus werfen, da Sie dort aus den meist ebenerdigen Flächen ein Grundstück nach Ihrem Geschmack machen können. Verzichten Sie auf keinen Fall auf einen Fluss oder eine Küste, da Sie diese benötigen, um bestimmte Dinge wie den wichtigen Handelshafen oder den für die Erholung der Sims nutzbaren Strand errichten zu können. Wenn Sie ein Areal erstellen, das von einem Fluss oder einem Meer durchbrochen wird, sollten Sie schon im Gott-Modus für eine ungefähre Höhenangleichung der Klippen sorgen. Die benötigen Sie, um beispielsweise Autobrücken zu bauen. Zwar kann man im späteren Spielverlauf ebenfalls das Terrain bearbeiten, doch dies kostet dann eine Menge Geld. Haben Sie das Grundstück nach Ihren Wünschen erstellt, geht es los!

2. Bis es dann so weit ist, dass Sie Bürgermeister einer Metropole wie New York werden können, brauchen Sie viel Zeit und vor allem Geduld. Zu Beginn haben Sie ein leeres Gelände und wenig Geld, deshalb müssen Sie ganz langsam durchstarten. Als Allererstes überlegen Sie sich eine Art Stadtplan. Wohn- und Kommerzgebiete dürfen ruhig in unmittelbarer Nähe voneinander aufgebaut werden. Industriegebiete (bis auf Agrarwirtschaft – Stufe 1) dagegen platzieren Sie etwas weiter außerhalb. Achten Sie dann aber auf eine gute Verkehrsanbindung an das Industriegebiet. Bauen Sie ruhig jetzt schon je eine Bushaltestelle im Wohngebiet und eine am Industriegebiet.

3. Beginnen Sie mit einigen Kacheln Wohnfläche, wobei Sie sich zu Beginn erst einmal auf die ersten beiden Besiedlungsstufen beschränken. Dicht besiedelte Wohngebiete errichten Sie später beziehungsweise „überbauen" Sie damit später die dünn besiedelten Gelände. Auch bei den Einzelhandelsgebieten und den Industriegebieten sollten Sie so verfahren. Bauen Sie ein Kraftwerk (Kohle oder Öl) und sorgen Sie dafür, dass alle Gebiete mit Wasseranschlüssen versorgt sind. Jetzt ziehen die ersten Sims in Ihre Stadt. Auch wenn Sie die meisten Industriegebiete außerhalb der Wohngebiete platzieren werden, ist es oft hilfreich, landwirtschaftliche Flächen innerhalb eines Wohngebietes anzusiedeln. Wenn Sie zum Beispiel feststellen, dass sich Ihre Sims über eine hohe Arbeitslosigkeit beklagen, aber die meisten Industriegebiete gut ausgelastet sind, bauen Sie in der Nähe der Arbeitslosen-Siedlungen eine Industriezone der ersten Stufe und eine kleine Gewerbe-Zone.

4. Eine Straßenverbindung zu einer Nachbarstadt ist genauso wichtig wie eine Verbindung zu den Nachbarn durch Strommasten und Wasserrohre. Wenn Sie die Möglichkeit haben, bauen Sie die Stadt an einem Fluss, da Sie so später einen Hafen errichten und damit den Handel ankurbeln können. Platzieren Sie einen Hafen nicht zu nah an Wohngebieten, da er für einen Kriminalitätsanstieg sorgt und die Umwelt stark belastet.

Sorgen Sie für finanzielle Reserven!

1. Verzichten Sie bis zu einer Einwohnerzahl von 8.000 auf Feuerwehrstationen. Zu Beginn des Spiels ist **Sim City** gnädig mit Ihnen und Brände sind erst einmal keine in Sicht. Auf Polizeistationen können Sie ebenfalls eine Weile verzichten (bis 10.000 Einwohner). So sparen Sie jeden Monat eine Menge Geld und durch einen Steuersatz von 8,5 % sorgen Sie über die ersten Jahre, in denen Ihre Stadt dann behutsam heranwächst, für ein finanzielles Polster. Lassen Sie die Einwohner ruhig ein wenig meckern. Wenn es aber erst einmal zu Bränden gekommen ist, müssen Sie auf jeden Fall eine Feuerwehrstation errichten.

2. Um Ihre Finanzen aufzubessern, lohnt es sich durchaus, Wasser und Energie an Ihre Nachbarn zu verkaufen! Bauen Sie deshalb gleich zu Beginn ein paar Wasserpumpen mehr als Ihre Einwohner benötigen, und wenn es finanziell möglich ist, errichten Sie schnell ein zweites Kraftwerk. So können Sie Ihre Nachbarstädte mit Wasser und Energie versorgen und dafür richtig gutes Geld einstreichen, ohne dass Ihre eigenen Einwohner darunter leiden müssen. Wenn Sie sowieso Wasser im Überfluss pumpen, können Sie es doch auch verkaufen.

3. Es gibt auch einen einfachen Trick, um gleich zu Beginn des Spiels zu einer schönen Stange Geld zu kommen. Gehen Sie ins Regionsfenster und errichten Sie dort zwei Städte, in denen Sie aber gar nicht viel aufbauen (lediglich Verbindungen zu anderen Grundstücken und einige Industrie- und Wohngebiete). Sobald dort einige Bewohner eingezogen sind, speichern Sie ab und nehmen Ihren Hut. Nun suchen Sie sich ein Grundstück aus, das an die beiden vorher errichteten Städte angrenzt, und bauen eine „richtige" Stadt. Der Vorteil dabei ist, dass Sie jetzt sehr schnell mit den beiden Städten Handel treiben und ihnen Wasser und Energie verkaufen können.

4. Viel Geld bekommen Sie, wenn Sie Müll importieren. Tun Sie dies aber nur, wenn die Müllsituation in Ihrer Stadt die Bewohner zufrieden stellt. Bauen Sie weit außerhalb der Wohngebiete zwei Müllhalden und später ein Recyclingcenter. Sie sollten niemals eine Müllhalde in einem Wohngebiet platzieren, da dies den Landwert nicht nur auf „gering" setzen wird, sondern es auch nicht möglich ist, eine Müllhalde wieder zu entfernen (nicht einmal mit dem Dezone-Tool). Wenn Sie später mit einem dicken Portemonnaie gesegnet sind, können Sie außerhalb der Wohngebiete ein Müllkraftwerk errichten, denn auch wenn diese sehr teuer erscheinen, sind sie doch eine exzellente Möglichkeit, das Müllaufkommen drastisch zu reduzieren und zudem Strom zu erzeugen.

Soll ich einen Kredit aufnehmen?

Auf Kredite müssen Sie gerade zu Anfang des Spiels komplett verzichten. Zwar können Sie bis zu zehn Anleihen aufnehmen, dies ist jedoch nicht ratsam. Die Zinsen werden ziemlich schnell Ihrem Haushaltsbudget den Garaus machen und Ihre Stadt „stillegen". Natürlich gibt es Momente im Spiel, an denen die Anleihen durchaus ihren Sinn haben: Wenn Sie beispielsweise ein dringend benötigtes Bauwerk wie ein Kraftwerk ersetzen müssen, ist es sinnvoller, einen Kredit aufzunehmen, als wegen fehlender finanzieller Mittel Ihre Sims ohne Strom dastehen zu lassen. Benutzen Sie Kredite aber keinesfalls, um unwichtige Dinge (wie beispielsweise ein Stadtwahrzeichen) zu kaufen.

Was bewirken die Verordnungen?

1. In den ersten Jahren sollten Sie auf städtische Verordnungen verzichten, die Sie viel





TERRAIN Vor dem Start Ihrer Stadt sollten Sie unbedingt mindestens eine Wasserfläche errichten, da ein Hafen eine Wirtschaftshilfe für Ihr Budget sein kann.



REGION Bauen Sie einige kleine Städte, um damit Handel zu treiben und so Ihr Finanzbudget ordentlich aufzubessern.



FLUGHAFEN Mit einem großen Flughafen locken Sie Touristen in Ihre Stadt, die den Einzelhandel ankurbeln. Damit fließt Monat für Monat ein hübsches Extra-Sümmchen in Ihre Stadtkasse.

Geld kosten können. 100 Dollar bekommen Sie hingegen monatlich für das legalisierte Glücksspiel, ein Betrag, der am Anfang sehr hilfreich im Budget ist. Zudem ist dies eine Voraussetzung dafür, dass man im späteren Verlauf des Spiels ein großes Casino angeboten bekommt. Beachten Sie aber, dass dies meist eine Kriminalisierung mit sich bringt. Wenn Sie also schon eine hohe Verbrechensrate in der Stadt haben, sollten Sie das Casino nicht bauen lassen.

2. Später können Ihnen einige Verordnungen sehr helfen, Ihre Bürger zufrieden zu stellen und Probleme einzudämmen. Haben Sie ein Kriminalitätsproblem, ist es hilfreich, die „Nachbarschaftswache" zu fördern. Ebenso bewirkt ein Juniorensportprogramm eine geringere Kriminalität. Eine Brandmelderverordnung unterstützt die Arbeit der Feuerwehr. Schön billig, aber durchaus effektiv ist die Reifenwiederverwertungs-Verordnung. Sie verringert die Müllmenge und sollte unbedingt angeschaltet werden. Ein wesentlich teurerer Spaß ist das Fahrgemeinschafts-Programm. Trotzdem hilft diese Verordnung enorm, wenn es darum geht, eines Verkehrsproblems Herr zu werden. Eine Verordnung zur Erhöhung des Tourismus in der Stadt bringt Vorteile für Ihre Einzelhandelszonen, verstärkt aber auch den Verkehr. Haben Sie sowieso ein Verkehrsproblem, verzichten Sie am besten darauf. Auch bringt die Verordnung so gut wie nichts, wenn Sie über keinen Flughafen verfügen.

Soll ich die Polizei berauben?

1. Bei der Platzierung der Polizei- und Feuerwehrstationen ist ein guter Plan das A und O. Denken Sie daran, dass vor allem diese Einrichtungen am Ende eines jeden Monats ein riesiges Loch in Ihr Stadtsäckel fressen. Sorgen Sie immer dafür, dass Industriegebiete und Hafengebiete von Polizei- und Feuerwehrstationen abgedeckt werden, da dort naturgemäß hohe Kriminalität herrscht und die Gebäude stets in Feuergefahr sind. Zudem ist es ideal, wenn der Umkreis der Einsatzbereitschaft der Polizei und der Feuerwehr die Wohngebiete komplett erfasst.

2. Da Sie erst im späteren Verlauf des Spiels immer mehr Einsatzkräfte benötigen, empfiehlt es sich, zu Anfang nur kleine Stationen mit je zwei Beamten zu bauen und diese dann durch größere Stationen zu ersetzen, statt weitere kleine Stationen zu errichten. Die Planierraupe ist hier Ihr bester Freund.

3. Selbst wenn es finanziell einmal eng wird, sollten Sie sich davor hüten, das Budget der Feuerwehrleute zu beschneiden. Wenn ohnehin schon erhöhte Feuergefahr in der Stadt herrscht, wird eine Reduzierung der Feuerwehrmittel diese noch weiter in die Höhe treiben. Checken Sie die Karte und finden Sie heraus, wo es rote Zonen gibt. Platzieren Sie dort eine kleine Feuerwehrstation.

4. Wenn Sie eine gut abdeckte Polizeierfassung in Ihrer Stadt haben, können Sie bei den Gesetzeshütern sogar in finanziellen Notsituation einsparen (allerdings nur, wenn die Kriminalitätsrate nicht zu hoch ist). Eine Budgetierung oberhalb der Ideallinie ist nicht notwendig, wenn die Polizeistationen nahezu das gesamte Areal abdecken.

5. Sie können auch eigene Gefängnisse bauen, sollten dabei jedoch darauf achten, diese auf keinen Fall in die Nähe von Wohngebieten zu „pflanzen" – das sorgt für große Verärgerung unter Ihren Bürgern. Gleiches sollten Sie bedenken, wenn Ihnen das Land ein Staatsgefängnis anbietet und dafür monatlich einen gewissen Betrag rausrücken will.

Fahr Bus und Bahn!

1. Früher oder später werden Sie mit verstopften Straßen konfrontiert – ein Problem, das jede Großstadt hat. Wenn Sie schon frühzeitig gut planen, können Sie lange Zeit davor Ruhe haben. Der große Vorteil von **Sim City 4**: Die Bebauungsgebiete verfügen bereits automatisch über ein Straßennetz, so dass Sie „nur" noch Verbindungen zu anderen Gebieten und Umgehungsstraßen bauen müssen. Sorgen Sie dafür, dass eine Straße, die von einer anderen Stadt zu Ihren Industriegebieten reicht, um den Innenstadtbereich herum gebaut wird, damit Berufspendler schnell zur Arbeit kommen. Sorgen Sie zudem unbedingt für ein Bus-System. Zu Beginn reichen einige wenige Bushaltestellen. Bushaltestellen müssen in stark be-



TOT Hier kam nicht nur die Feuerwehr zu spät, sondern Sie sollten auch einmal an eine Polizeistation in der Nähe denken.

WASSER Sie sollten immer einen Blick auf die Bewässerung Ihrer Stadt werfen, da nicht bewässerte Bereiche auch nicht bezogen werden.



FEUER Versuchen Sie, mit Ihren Feuerwehrautos den Brandherd einzukreisen, damit Sie es nicht schon bald mit einem Flächenbrand zu tun haben.

SIMS Wenn Sie Lars Overdale (oder einen anderen Sim) in ein Haus einziehen lassen, haben Sie immer einen direkten Draht zum Volk und können schnell reagieren.

lebten Wohngebieten installiert werden, da die Sims nicht gerne laufen. Überprüfen Sie hin und wieder die Auslastung der Bushaltestellen. Ist diese sehr schwach, hat eine Haltestelle an diesem Ort keinen Sinn.

2. U-Bahnen sind sehr sinnvoll, um den Straßenverkehr zu entlasten, doch aufgrund der hohen Anschaffungskosten sollten Sie damit warten, bis mindestens 25.000 Einwohner in Ihrer Stadt „hausen". Stattdessen sollten Sie gleich zu Beginn auf ein einfaches Eisenbahnnetz setzen. Beachten Sie bei allen Verkehrswegen, dass Sie diese später eventuell ausbauen beziehungsweise verbreitern müssen. Lassen Sie deshalb ruhig immer etwas Platz, um in einigen Jahren einen Highway oder einfach eine zweite Straßenspur hinzufügen zu können, ohne vorhandene Areale abreißen zu müssen. Das spart eine Menge Geld.

3. Autobahnen brauchen Sie wirklich erst sehr spät im Spiel, wenn die Verkehrsprobleme überhand nehmen. Sie zu früh zu errichten, kostet nur sehr viel Geld, zumal die Autobahnen von den Sims nur sehr spärlich genutzt werden.

So vermeiden Sie Steuerprobleme

1. Die lieben Steuern sind in **Sim City 4** Ihre Haupteinnahmen. Ein Prozent mehr Steuern können Ihrem „Geldspeicher" schon einen enormen Batzen hinzufügen. Doch seien Sie vorsichtig: Erhöhen Sie die Steuern niemals abrupt auf deutlich höhere Werte, denn das wird dazu beitragen, dass die Sims Ihre Stadt verlassen. Zu Beginn des Spiels sollten Sie ruhig einen Steuerwert zwischen acht und zehn Prozent auf Wohngebiete legen, wobei Sie durch unterschiedliche Werte für die drei verschiedenen Zonen steuern können, wie sich Ihre Stadt entwickeln soll. Wollen Sie beispielsweise an einem bestimmten Zeitpunkt dafür sorgen, dass mehr reiche Einwohner in die Stadt kommen (um beispielsweise an Bonusgebäude wie den Countryclub zu kommen), können Sie hier die Steuern deutlich senken.

2. Im weiteren Verlauf des Spiels sollten Sie die Steuern insgesamt leicht senken (bis auf maximal fünf Prozent), um die Einwohnerzahl Ihrer Stadt zu erhöhen. Die gleiche Vorgehensweise können Sie bei den Steuern für Gewerbe- und Industriegebiete anwenden, wenngleich diese nicht so viel Geld in Ihre Börse bringen. Die wichtigsten Steuern sind die Abgaben der Wohnregionen.

Sparen auf Kosten der Bildung?

1. Nach einer Startphase werden von Ihren Bewohnern Schulen und Krankenhäuser gefordert und Sie sollten der Forderung nachkommen. Zu Beginn reichen eine einfache Grundschule und ein kleines Krankenhaus. Erst wenn Sie mehr Geld verdienen, sollten Sie sich an den weiterführenden Schulen versuchen. Bildung und Gesundheit fressen ein Riesenloch in Ihr Budget, deshalb dürfen Sie hier niemals die Kontrolle verlieren. Bauen Sie deshalb erst, wenn Sie von Ihrem Berater auf das Fehlen dieser Strukturen hingewiesen werden. Relativ früh im Spiel bekommen Sie die Universität als Bonusgebäude angeboten. Verzichten Sie zunächst darauf, denn sie belastet Ihre Haushaltskasse über Gebühr, da die monatlichen Zahlungen sehr hoch sind.

2. Achten Sie vielmehr darauf, dass möglichst viele Wohngebiete von einer Grundschule abgedeckt werden, und bauen Sie notfalls eine zweite. Achten Sie im Budgetfenster auf die Kosten für Schulbusse. Setzen Sie den Betrag vom Idealwert leicht herab, um Geld zu sparen. Das Bildungs- und Gesundheitswesen ist überhaupt der Budgetposten, den Sie bei finanziellen Schwierigkeiten als Erstes beschneiden sollten. Verzichten Sie jedoch niemals allzu lange auf diese Förderungen, da Ihre Sims ein solches Vorgehen mit einem Umzug in eine andere Stadt quittieren.

Wasser marsch!

1. Ganz klar: Jedes Haus und jedes Gebiet, auf dem sich Menschen und Industrie ansiedeln, muss bewässert sein und einen Stromanschluss besitzen. Werfen Sie deshalb immer einen Blick unter die Oberfläche, da es schnell vorkommt, dass man vergisst, neue Wasserrohre zu verlegen, und sich dann wundert, warum die angelegten Gebiete nicht bezogen werden. Sorgen Sie immer für mehrere Verbindungen zu einer Pumpe, damit nicht bei Ausfall eines einzigen Rohres eine ganze Region ohne Wasser dasteht. Wasserpumpen sind den Wassertürmen vorzuziehen; eine Kläranlage bauen Sie erst, sobald die Forderungen nicht mehr zu überhören sind.

2. Verzichten Sie weitestgehend auf Strommasten. Es reicht aus, wenn Gebiete aneinander gereiht werden, um alle mit Strom zu versorgen. Sinnvoll sind die hässlichen Strommasten nur, um eine Verbindung vom Kraftwerk,



36.862 Hier sehen Sie schön die Aufteilung zwischen den Industriegebieten (oben) und den Wohnflächen (unten). Wenn es einmal so voll ist wie hier, müssen Sie dichter besiedelte Flächen anlegen.



GAS Ein Gaskraftwerk sorgt für reichlich Energie in Ihrer Stadt. Beobachten Sie jedoch immer den Zustand des Kraftwerks und die Auslastung.



INSEL Wenn Sie auf schwierigem Terrain Ihre Stadt ausbauen wollen, müssen Sie die Bodenflächen angleichen, da das Errichten von Brücken sonst nicht möglich ist.

das idealerweise weit außerhalb der bewohnten Zonen liegen sollte, zu Wohn-, Industrie- und Kommerzgebieten zu schaffen. Auch um eine Stadt mit den Nachbarn zu vernetzen, benötigen Sie mindestens einen Strommast.

3. Zu Beginn des Spiels müssen Sie aus Kostengründen ein Öl- oder Kohlekraftwerk bauen. Beide verschmutzen die Umwelt sehr stark, weshalb sie fernab der Wohngebiete errichtet werden müssen. Das ideale Kraftwerk ist das Fusionskraftwerk, das Sie im Laufe des Spiels erhalten. Wenn Sie also genug Geld haben, bauen Sie auf Fusionskraft und nehmen Sie keinesfalls ein Atomkraftwerk, denn das „fackelt" unter Umständen Ihre ganze Stadt ab, wenn dort eine Katastrophe geschieht.

Es brennt, was tun?

Wenn Sie die Feuermeldung bekommen, schicken Sie umgehend alle verfügbaren Feuerwehrwagen raus, um eine Ausbreitung des Feuers einzudämmen. Im ungünstigsten Fall stecken die explodierenden Gebäude weitere Flächen in der Nachbarschaft an und Sie haben es schnell mit einem Großbrand zu tun. Platzieren Sie bei Flächenbränden Ihre Feuerwehrleute niemals nur an einem Punkt, sondern teilen Sie diese auf. Im schlimmsten Fall kann es helfen, eine neue Feuerwehrstation in unmittelbarer Nähe des Großbrandes zu errichten und diese anschließend wieder zu entfernen. Ist der Brand gelöscht, sollten Sie den verbrannten Boden unbedingt mit dem Dezone-Tool behandeln und dort anschließend eine komplett neue Zone errichten, um so schneller „Nachmieter" in das Gebiet zu locken.

Wie sinnvoll sind die Geschäftsabschlüsse?

1. Schnell wird Ihrer Stadt ein Staatsgefängnis angeboten. Das bringt Geld in die Kasse, der Knast darf aber niemals in der Nähe von Wohnflächen errichtet werden. Wenn Sie weit außerhalb einen Platz dafür schaffen, spricht nichts dagegen. Auch die Errichtung der Raketenabschuss-Station ist eine Überlegung wert, wenn Sie finanzielle Probleme haben.

2. Hapert es hingegen bei der Akzeptanz der Bürger, müssen Sie auf solche Geschäftsabschlüsse auf jeden Fall verzichten, da dies die Bürgermeisterbewertung weiter in den Keller drücken wird. Die Giftmülldeponie sollten Sie übrigens links liegen lassen, sie sorgt nur für Ärger.

Schicken Sie Ihre Sims an den Strand!

Während Sie beim Aufbau Ihrer Stadt nicht daran denken müssen, Parks oder Freizeitanlagen wie einen Strand, ein Stadion oder eine schicke Plaza zu bauen, ist es ratsam, mit zunehmender Bevölkerung in den Wohngebieten einige kleine Parks errichten. Dies hält die Sims bei Laune, sorgt für eine bessere Luftqualität und eröffnet die Möglichkeit, dass Ihnen später einige andere Erholungsmöglichkeiten angeboten werden, die Sie selber nicht bauen können. So bekommen Sie beispielsweise das Zweitliga-Stadion erst, wenn Sie 16 andere Erholungsgebiete vorweisen können.

Beachten Sie Ihre Berater!

Die Berater sind nicht umsonst im Spiel integriert, weshalb es dringend erforderlich ist, deren Ratschläge in Anspruch zu nehmen. Sie müssen nicht bei jedem kleinen Problem auf die Berater reagieren, doch ein Auge auf deren Anliegen sollten Sie immer haben. Damit Sie den Kontakt zur „Basis" nicht verlieren, bietet **Sim City 4** etwas an, das weit mehr als bloße Spielerei ist: Lassen Sie Ihren Sim einziehen. Wenn Sie keinen Sims-Charakter (mehr) besitzen, erstellen Sie in **Sim City 4** schnell einen neuen und lassen ihn eine Wohnung beziehen. Durch die Reaktionen Ihres Schützlings wissen Sie immer, wo dem Sim der Schuh drückt. Natürlich ist es auch ratsam, mehrere Sims in verschiedene Zonen Ihrer Stadt einziehen zu lassen, um so einen Gesamtüberblick über die Freuden und Nöte der zahlreichen Einwohner zu bekommen. THORSTEN SEIFERT



RADIOSENDER Die meisten angebotenen Extra-Gebäude wie der Radiosender haben keine negativen Auswirkungen auf Ihre Stadt.



SPRECHBLASE Ignorieren Sie niemals die Klagen der Bürger. Wenn – wie hier – keine Straßenverbindung besteht, wird der Sim nicht lange an diesem Ort wohnen bleiben.

Runaway: A Road Adventure

Hinweise:

1. Untersuchen Sie alles genau. Teilweise sind die Gegenstände schwer zu erkennen und gemein versteckt.
2. Reden Sie möglichst viel mit den anderen Personen. Oftmals bekommen Sie von ihnen den entscheidenden Hinweis oder die Erlaubnis, etwas zu benutzen.
3. Durchsuchen Sie Taschen und Räume mehrfach, vor allem wenn Brian etwas in der Art von „Im Moment sehe ich nichts Brauchbares" murmelt. Ab und zu findet er an ein und derselben Stelle Gegenstände, die vorher nicht vorhanden waren. Erst für bestimmte Aktionen hält er sie für nützlich und nimmt sie mit.

Achtung: Damit Sie sich nicht den ganzen Rätselspaß verderben, stehen die expliziten Lösungen auf dem Kopf.

Brian Bosco ist ein Glückskind. Gerade eben bekommt er seinen Traumjob angeboten, dann rennt ihm auch noch eine heiße Braut über den Weg – oder besser gesagt: ins Auto – und zieht ihn in eine wilde Hatz quer durch die USA. Fiese Gangster, ein steiler Zahn und ein Haufen Kies: Das scheint ein interessantes Abenteuer zu werden. Wie Sie die Kohle absahnen und am Schluss auch noch das Mädchen kriegen, zeigt Ihnen unsere Komplettlösung.

1. Kapitel: Weck mich, bevor ich sterbe

Wie lege ich die Gangster rein?

Ganz klar: Die Gangster werden erst Ruhe geben, wenn Gina tot ist. Also müssen Sie die Burschen irgendwie an der Nase rumführen. Schauen Sie sich nach brauchbaren Gegenständen um und basteln Sie drauflos. Den Trick sieht man in fast jedem Gefängnisfilm.

Im Krankenzimmer holen Sie Ginas Tasche vom Schrank und stecken die Tablettenpackung nebst dazugehörigem Becher vom Nachttisch ein. Lesen Sie den Fluchtplan an der Tür. Dort erfahren Sie, wo sich der Lagerraum befindet. Klettern Sie durch das Fenster in die Rumpelkammer, in der sich ein ganzes Sammelsurium an nützlichem Material befindet. Klauen Sie sich vom Anatomie-Modell den Kopf. Aus der Schublade des Aktenschranks ragt ein loser Zettel, welcher sich als unbeschriebenes Krankenblatt entpuppt. Auf dem Schrank steht ein nützliches Vademekum. Durchstöbern Sie links das Regal. Über den Arzneikartons lagern Spritzen sowie eine Dose Desinfektionsmittel. Zu guter Letzt nehmen Sie noch die Kissen an sich und klettern wieder zurück. Durchsuchen Sie Ginas Tasche mehrfach, Sie bekommen so Streichhölzer und eine Perücke. Letztere passt dem Plastikkopf wie angegossen. Aus diesen Utensilien können Sie nun eine Attrappe bauen, die Sie mit dem Laken von dem leeren Bett bedecken.

Ich habe die Attrappe gebaut, aber nichts passiert.

Sie haben bestimmt ein Detail vergessen. Im Zweifelsfall schauen die Gangster genau hin, wen Sie erschießen. Also machen Sie es für die Mafiosi eindeutig, denn nur wo Gina draufsteht, ist auch Gina drin.

Im Bad nehmen Sie die Alkoholflasche an sich, aus der Mülltonne fischen Sie den eingetrockneten Filzstift. Ziehen Sie die Spritze mit dem Alkohol auf und injizieren Sie das Zeug in den Stift. Damit der Bluff perfekt ist, beschreiben Sie das Blanko-Krankenblatt und tauschen es gegen Ginas Blatt aus. Das Original stecken Sie in den leeren Blatthalter. Gehen Sie ins Bad und harren Sie der Dinge, die da kommen.

Wie bekomme ich Gina wach?

Das sollte kein Problem sein. Finden Sie heraus, wie das Medikament wirkt, und suchen Sie das passende Gegenmittel. In einem Krankenhaus gibt es auf jeden Fall Informationen dazu. Denken Sie daran: Alles Gute kommt von oben.

Nachdem die Killer weg sind, schlagen Sie die Wirkungsweise des Medikaments im Vademekum nach. Die nötige kalte Dusche verabreichen Sie Gina mit der Sprinkleranlage, die Sie mit brennendem Desinfektionsspray auslösen.

2. Kapitel: Das seltsame Kruzifix

Wie komme ich ins Analyselabor?

Sie brauchen die richtige Kombination – und die kennt Putzmann Willy. Bringen Sie ihn dazu, ins Labor zu gehen, und finden Sie heraus, welche Tasten er drückt. Spielen Sie Sherlock Holmes, mit kriminaltechnischen Methoden kommen Sie bestimmt dahinter.

Im Restaurationsbüro nehmen Sie rechts aus dem Koffer eine Probe Nagellack. Bei der Jalousie greifen Sie sich den Pinsel. Reden Sie mit dem Putzjungen bei den Skeletten. Er gibt Ihnen eine Visitenkarte mit seiner Handynummer und verschwindet danach im Labor. Besuchen Sie kurz die Maya-Ausstellung. Bei Ihrer Rückkehr sitzt er wieder an seinem Platz. Gehen Sie die Treppe nach oben. Das Codeschloss bepinseln Sie mit dem Nagellack und rufen Willy per Münzfernsprecher an. Machen Sie wieder einen kurzen Abstecher in einen anderen Raum, damit er das Analyselabor verlässt. Um die Kombination zu erfahren, pudern Sie seine Fingerabdrücke mit dem Pinsel ein.

Wie öffne ich die Klimakammer?

Das ist leicht: Das System erkennt nur die Stimme einer Person, nicht aber, wer tatsächlich davor steht. Täuschen Sie es mit einer Aufzeichnung.

Links neben der Kammer liegt ein goldener Schlüssel mit einer Nachricht. Gehen Sie in Clives Büro und nehmen Sie die Bücher vom Schreibtisch. Darunter finden Sie ein kleines Loch, in das der Aztekenschlüssel passt. Damit öffnen Sie Clives Geheimfach. Es enthält ein Diktiergerät, mit dem Sie prompt zu Dr. Olivaw rennen, um es an ihr auszuprobieren. Benutzen Sie es mit der Spracherkennung der Klimakammer.

Wie lade ich die Batterien wieder auf?

Leider ist das Rätsel aus zwei Gründen schwer zu lösen: Erstens ist der aus dem Analyselabor benötigte Gegenstand schlecht zu erkennen und zweitens ist der physikalische Zusammenhang reichlich zweifelhaft. Eigentlich funktionieren Batterien unter solchen Umständen nicht mehr, geschweige denn, sie würden dabei wieder voll.

Natürlich geht dem Gerät ausgerechnet jetzt der Saft aus. Schnappen Sie sich die Schöpfkelle an der hinteren Wand bei der Gasflasche. Die Batterie tauchen Sie mit der Kelle in den Stickstoff.

Wie lasse ich das Kreuz restaurieren?

Frau Dr. Olivaw wird definitiv nur Stücke für die Maya-Ausstellung präparieren, eins nach dem anderen. Schieben Sie ihr das Kreuz irgendwie unter und modifizieren Sie die Gerätschaften der Restauratorin, damit es schneller geht.

Links neben der Doktorin steht ein Regal mit den verschiedenen Stücken. Tauschen Sie einfach eines der Artefakte gegen das Kreuz aus. Den Rubin brechen Sie mit der Mayakralle aus der Maske und setzen ihn in den Laser ein.



REINGELEGT So muss eine Attrappe aussehen, dann klappt's auch mit dem Erschießen. Die Gangster sind glücklich und nur die Puppe ist tot.



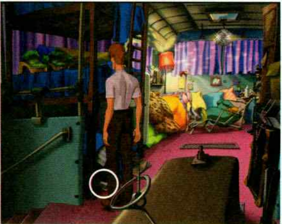
LESEN BILDET Die Bücher erschließen ganz neue Möglichkeiten. Darunter verbirgt sich das Schloss zum privaten Geheimsave mit dem Diktiergerät.



FORSCHERDRANG Spielen Sie Kojak und untersuchen Sie genau, wo Willy seine Griffel draufhatte. Dann gilt es nur noch, die richtige Kombination zu finden.



HARTNÄCKIG Frau Dr. Olivaw weigert sich stur, das Kreuz zu restaurieren. Tauschen Sie es einfach gegen eines der Maya-Artefakte.



ABGEFAHREN Der Omnibus ist voll mit skurrilem Zeug. Hier hat wohl jemand versucht, sauber zu machen: Der Staubsauger liegt immer noch da.

Na super, ein astreiner Nervenzusammenbruch. Wie komme ich an eine Tasse Kaffee?

Begehen Sie einen Frevel, klauen Sie einer der Gottheiten die Opfergaben. Nun müssen Sie nur noch dafür sorgen, dass Willy keine Ausflüchte mehr hat, also geben Sie ihm Pulver in der richtigen Verpackung.

Vor der Marmorstatue in der Ausstellung wurden Kaffeebohnen geopfert. Geben Sie die Schale an Willy, der den Kaffee dann gemahlen haben will. Zu diesem Zweck pulverisieren Sie die Bohnen mit dem Elektroschleifer in Olivaws Büro. Gehen Sie damit noch mal zu Willy. Unter dem Feuerlöscher oben am Geländer steht ein Mülleimer, aus dem Sie die leere Kaffeepackung mitnehmen und das Pulver einfüllen. Jetzt gibt Willy auf und füllt den Automaten. Holen Sie einen Kaffee und verabreichen Sie ihn der Doktorin.

3. Kapitel: Die große Flucht

Hilfe! Ich bin nicht freiwillig hier!

Sie können nicht aus den Fenstern heraus und genau betrachtet wäre es Selbstmord, aus der Vordertür zu marschieren. Stellen Sie alles auf den Kopf, es gibt noch einen anderen Weg nach draußen. Sie finden bestimmt eine „heiße" Spur.

Sacken Sie links den Blasebalg und vom Regal die Dose ein. Um das Fass verstreut finden Sie ein Ledertuch, einen Knauf und eine Brechstange. Öffnen Sie die Kühltruhe und ziehen Sie den Stecker. Das Tuch sprühen Sie mit Putzmittel ein und reinigen das kleine Fenster. Wenn das Eis geschmolzen ist, öffnen Sie den Abflussstopfen und lassen das Wasser ablaufen. Jetzt ist die Truhe wesentlich leichter – schieben Sie das Ding beiseite. Darunter kommt eine Falltür zum Vorschein. Das Vorhängeschloss der Klappe hält Ihrem Brecheisen nicht stand. Den ersten Teil des Puzzles haben Sie gelöst.

Wie mache ich das MG klar?

1. Das Erdöl eignet sich nicht, um das Gewehr wieder auf Vordermann zu bringen. Aber es verleiht, richtig eingesetzt, einen tollen Teint.

Bei der Ölpumpe tauchen Sie die Sonnenbrille in die Pfütze und vertauschen sie danach mit der von Mariola. Nehmen Sie das Sonnenöl mit und auf geht's zum Flugzeug. Ölen Sie das Rostding ordentlich ein.

2. Wenn Sie die Gangster mit scharfer Munition erschießen würden, wäre das Spiel zu Ende. Wäre doch schade, oder? Nehmen Sie also was Harmloseres, von dem Sie einen ganzen Haufen zur Verfügung haben, und senden Sie den Burschen ein paar Liebesgrüße. Sie brauchen einen Bohrer? Improvisieren Sie etwas mit den Utensilien bei der Hütte, der Rest ist im Waggon verstreut.

Unter der Hütte finden Sie einen leeren Eimer. Im alten Waggon stellen sie den Eimer vor das mit XXX gekennzeichnete Fass, nehmen eine Schraube aus der anderen Ecke und verbinden sie mit dem Türknauf. Damit zapfen Sie das Fass an und kommen an das Schwarzpulver. Auf dem Flugzeugfriedhof nehmen Sie den Helm von der Tragfläche und den Patronengurt vom Maschinengewehr. Im Künstlerbus greifen Sie sich die Sonnenbrille und mopsen die Lippenstifte. Den Stift füllen Sie mit dem Schwarzpulver und stecken ihn in den Patronengürtel. Das wiederholen Sie noch einmal, um den Gurt zu füllen. Der zweite Teil des Puzzles ist damit gelöst.

Wie komme ich an die Tablette?

Wieder so ein kleines, gemeines Objekt, das Sie zum Bergen der Pille brauchen. Sie finden es nur, wenn Sie den Bus wirklich gründlich durchsuchen.

Unter den Betten liegt ein Staubsauger, mit dem Sie die Tablette aus dem Gitter herausbekommen.

Wie mache ich das Muskelpaket am Hangar platt? Ich kann die Pille nicht in sein Bier werfen!

Sie brauchen noch ein Ablenkungsmanöver, um Ihren teuflischen Plan durchführen zu können. Der Kerl interessiert sich nur für Saufen und Werfen – verwickeln Sie ihn doch in einen Wettkampf! Lula ist Ihnen, mit dem richtigen Equipment ausgestattet, gerne dabei behilflich.

Nehmen Sie den kaputten Basketball aus der Künstlertruhe. Bei Carlas Schuhen finden Sie Nadel und Faden, um den Ball zu flicken. Mit dem Blasebalg pumpen Sie ihn auf. Geben Sie Lula den Ball. Sie lenkt den Burschen ab, während Sie das Medikament in sein Bier stecken. Der Muskelprotz ist nach einem Schluck vollkommen fertig und kann sich nicht mehr bewegen. Sie haben den Fluchtweg gefunden und damit den dritten Teil gelöst.

Wie komme ich an das Dynamit?

Die traurigen Überreste vor dem Hangar sind alles, was die Termiten von dem Schaukelstuhl übrig gelassen haben. Lenken Sie die Tierchen nur auf das richtige Ziel und es wird pulverisiert. Zum Anlocken ist leider zu wenig Erdnussbutter im Glas, aber selbst ist der Mann! Butter und Erdnüsse können Sie bestimmt auftreiben. Bevor Sie losziehen, nehmen Sie das Motorrad unter die Lupe und lassen alte Kindheitserinnerungen aufleben.

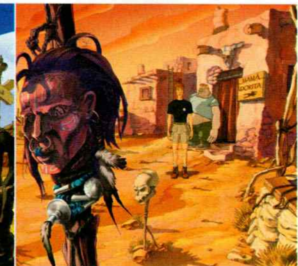
Nehmen Sie vom Hangar das Glas Erdnussbutter mit und dreschen Sie mit der Brechstange auf das Motorrad ein. Die abgefallene Fußraste lassen Sie mitgehen, sie passt auf die Kurbelwelle im Bus. Wenn Sie die Tür geschlossen haben, kommt ein kleiner Beutel zum Vorschein, der den Schlüssel zum Kühlschrank enthält. Sie nehmen die Butter aus dem Kühlschrank und stecken sie in den Helm. Eines der drei Fässer im alten Waggon stemmen Sie mit der Brechstange auf. Darin sind Erdnüsse enthalten, die Sie zu der Butter geben. In der inzwischen warmen Kühltruhe schmelzen Sie das Fett. Die entstandene klebrige Masse verteilen Sie auf dem Verschlag beim Waggon, den



TOHUWABOHU Trotzdem finden Sie in dem ganzen Krempel das eine oder andere nützliche Teil.



GEFRÄSSIG Die Tierchen lieben nicht nur die Erdnussbutter. Zum Glück bleibt das Dynamit verschont.



SUCHSPIEL Irgendwo in diesem Bild ist ein wirklich wichtiger Stein versteckt – finden Sie ihn.







MODERNE KUNST Erst lassen Sie Saturns Skulpturen fliegen und dann missbrauchen Sie sein Gebilde auch noch als Kletterbaum.

FALLSTUDIE Was passiert wohl, wenn ein Blumentopf aus drei Metern Höhe fallend auf einen Trog voll Schlamm trifft? Gleich wissen Sie mehr ...

die Termiten sofort zerlegen. Den Sprengsatz aus dem übrig gebliebenen Haufen legen Sie bei der Ölpumpe aus. Den letzten Teil haben Sie gelöst, die Aktion läuft an.

4. Kapitel: Unheimliche Begegnung der vierten Art

Wie verbinde ich Joshuas Wahnsinnsmaschine mit dem Motorrad?

Sie müssen sie vor das Motorrad spannen. Schauen Sie sich nach einem Pferdewagen um, von dem Sie das Geschirr bekommen.

Joshuas Antriebsproblem können Sie mit dem Riemen vom Wagen neben dem Sheriffbüro lösen. Damit es ein geschlossenes Band wird, tackern Sie ihn einfach zusammen. Lassen Sie Joshua kurz alleine, wenn Sie zurückkehren, beschwert er sich über den fehlenden Zehnerschlüssel. Den bekommen Sie bei Saturn im Saloon von seiner Werkzeugwand.

Brian hat die Reaktionszeit einer Schlaftablette. Der Schraubenschlüssel ist deswegen im Schlamm untergetaucht. Wie bekomme ich ihn da raus?

Versuchen Sie nicht, ihn herauszuholen. Schmeißen Sie lieber noch etwas hinein.

Nachdem Sie sich den Schlamassel angeschaut haben, werfen Sie den Blumentopf vom Balkon und klauben das Werkzeug unten auf.

Saturn will den Stein nicht gegen Benzin tauschen. Wie bearbeite ich ihn?

Auf dem Balkon finden Sie Sandpapier, um den Stein zu glätten. Jetzt montieren Sie noch Brians persönliche Habe dran und der Klumpen mutiert zu richtiger Kunst.

Das Benzinkonzentrat tauscht Saturn gegen den Stein mit Loch, der vor dem Brunnen bei Mama Dorita liegt. Sie müssen ihn zuerst mit dem Sandpapier bearbeiten. Es liegt auf dem Balkon zwischen den beiden Türen. Für den anspruchsvollen Künstler ist es aber immer noch kein vollendetes Werk, dafür drücken Sie den Bernstein in das Loch.

Wie stelle ich das Benzin her?

Um das 40-ccm-Konzentrat abzumessen, bedarf es nicht einmal höherer Mathematik. Wenn Sie trotz angestrengten Überlegens nicht draufkommen, probieren Sie einfach ein bisschen damit rum.

Füllen Sie zweimal den 30-ccm-Messbecher und schütten Sie das Konzentrat in den 50-ccm-Becher, den Sie dann in den Kanister entleeren. Die übrigen zehn Kubikzentimeter kommen in den großen Becher. Geben Sie jetzt noch 30 ccm aus dem kleinen Gefäß hinzu. Das Wasser holen Sie vom Wasserspender an der Wand und geben Sie das Konzentrat dazu. Füllen Sie das fertige Benzin in den Tank des Motorrads.

Welche Kombination ruft die Außerirdischen?

Es handelt sich hier um das alte Mastermind-Prinzip. Versuchen Sie systematisch, die richtigen Noten herauszufinden und sie danach zu ordnen.

Das Portal können Sie öffnen, wenn Sie die Noten Do, So, Mi, Ti, La spielen.

Ich brauche den Schlüssel zur Zelle. Wo ist der nur geblieben?

Den Schlüssel hatte der Sheriff bei sich. Was mit ihm passiert ist, erzählt Ihnen Sushi. Sie müssen ihm nur etwas Dampf machen, damit er mit den Sachen rausrückt.

Reden Sie mit Sushi über die Entdeckungen, die Sie bisher gemacht haben. Saturn bringen Sie den Helm. Er lässt alles stehen und liegen, auch seinen Schweißbrenner. Damit bewaffnet begeben Sie sich zur Lok, im Führerhaus füllen Sie den Heizkessel mit den Holzscheiten und verwenden die Ölkanne mit dem Wassereinlass. Natürlich müssen Sie erst Wasser bei Saturn holen. Leeren Sie die Kanne in den Kessel und wiederholen Sie die Prozedur fünfmal. Mit dem Schweißgerät heizen Sie die Lok an. Drehen Sie oben am Rad, damit der Druck steigt. Mit dem Hebel oberhalb der Anzeigen erzeugen Sie eine Dampfwolke, die den Schlüssel herausschleudert.

Ich brauche Kautabak für Oscar.

Das Rauchkraut finden Sie in jedem gut sortierten Gewächshaus. Mit viel Fantasie bauen Sie sich einen Mörser, mit dem Sie Oscars Spezialmischung herstellen.

Der Schlüssel aus dem Schornstein passt in das Schlüsselloch der Gefängniszelle. Durchsuchen Sie das Gefängnis, um das Einreibemittel mit Minze zu finden. Durchstöbern Sie noch einmal die Gerätekammer im Erdgeschoss des Saloons, dort entdecken Sie jetzt Tabakblätter, die Sie mit der Minze tränken. Am Fuß der Leiter, die am Haus des Mediums lehnt, steht eine kleine Tonschale. Zusammen mit dem Stempel vom Schreibtisch der Bank ergibt das einen feinen Mörser, mit dem Sie Kautabak für Oscar, Mama Doritas Aufpasser, herstellen. Geben Sie ihm das Zeug und bitten Sie ihn um einen Gefallen. Er räumt den Felsen weg.

Wie komme ich in den Keller der Bank?

Das Loch im Boden ist leider an der falschen Stelle. Probieren Sie Saturns spitzenmäßiges Katapult und besichtigen Sie die Trefferzone des Eimers. Das Ergebnis sieht vielversprechend aus. Jetzt brauchen Sie nur noch ein Geschoss mit dem richtigen Wumms dahinter.

Im Atelier ziehen Sie den Hebel an dem Katapult. Schauen Sie sich Ihr Werk in der Bank an. Jetzt versuchen Sie das mit etwas Schwererem.



ZITTERPARTIE Reinhold Messner ist nix dagegen. An einem einzigen Nagel hängend, seilt sich Brian ab.

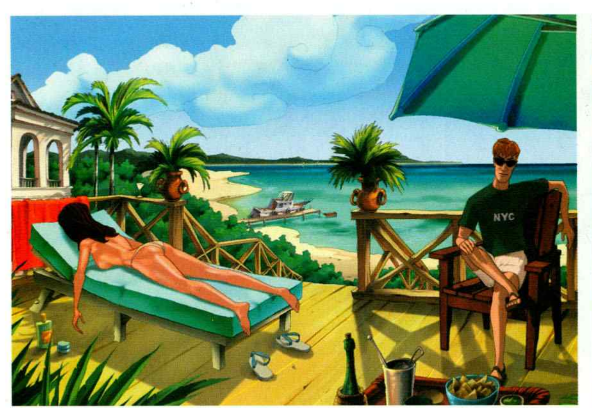


ZAHNPFLEGE Damit der Schlüssel passt, putzen Sie der Statue erst einmal den Mund aus.



GESPENSTISCH Der letzte Krieger muss wohl vor Schreck die Axt fallen gelassen haben.

R



SONNIGE AUSSICHTEN Besser geht's nicht. Sie hauen die Knete auf den Kopf und vergnügen sich am Strand. Jetzt heißt es nur noch: zurücklehnen und entspannen.

Mit dem roten Knopf stellen Sie das Kunstwerk auf dem Katapult ab. Lassen Sie es in die Bank fliegen, es reißt ein Loch in den Boden. Klettern Sie über die Plastik nach unten.

Wie knacke ich den Safe?

Spielen Sie Doktor und untersuchen Sie den Kasten etwas genauer. Mit standesgemäßem Werkzeug können Sie die richtige Kombination hören.

Der Tresor lässt sich vorerst nicht öffnen, Sie benötigen noch ein Stethoskop aus der Tasche des toten Doktors. Setzen Sie es ein, um das Klicken des Zahlenschlosses zu hören. Die Kombination ist 85 rechts, 29 links, 54 rechts. Auf geht's unter die Erde!

5. Kapitel: Die heilige Grabstätte

Wie seile ich mich ab?

Suchen Sie die Nadel im Heuhaufen – oder besser: den Nagel im Holz. Verankern Sie ihn im Boden, er hält Ihr Gewicht beim Abstieg aus.

Heben Sie den Holzbalken von der Erde auf. Darunter liegt ein Pickel. Den passenden Stiel entwenden Sie dem Gerippe vor der Höhle. In dem Balken steckt ein Nagel, den Sie mit dem Pickel herausziehen und am Abgrund in den Boden schlagen. Daran machen Sie das Seil fest.

Wie schiene ich Ginas Bein?

Holz haben Sie schon bei sich, das Seil hängt noch von den Felsen herunter – was Sie brauchen, ist etwas Scharfes. Schauen Sie sich erstmal weiter um. Und nein, es ist nicht Gina!

Gehen Sie zu der riesigen Statue, rechts vor ihr liegt ein Tomahawk. Kehren Sie zu Gina zurück, links hinten kommen Sie durch den Gang nach oben. Sie landen oberhalb von Gina und können ein großes Stück Seil abschneiden. Wieder am Boden, zerhacken Sie das Brett und verarzten Ihre Freundin.

6. Kapitel: Der Indianer, die Nonne und der Finger

Wie bereite ich mich auf die Zeremonie vor?

Dröhnen Sie sich die Birne voll. Rutger ist genau der richtige Experte dafür. Mit einem modifizierten Skalpell kommen Sie an die richtig harten Sachen.

Im Saloon sitzt Rutger auf dem Sofa und trommelt vor sich hin. Fragen Sie ihn nach einem Mittel, um in Trance zu kommen. Leider ist das erste Zeug, das er Sie rauchen lässt, zu schwach. Gehen Sie noch einmal zu ihm, er bringt Sie auf die Idee mit den Schoten. Zum Öffnen holen Sie sich ein Skalpell aus dem Arztkoffer. Es ist nicht scharf genug; bringen Sie es im Kaminfeuer zum Glühen und versuchen Sie es noch einmal.

Die Yawaskel-Erbsen übergeben Sie Rutger und diesmal ist sein Gebräu stark genug.

Wo ist der Wohnwagen?

Sushi sagt Ihnen, wer es weiß. Aus ihrem Haus erhalten Sie auch noch den „Türöffner".

Gehen Sie nach Douglasville. Neben dem Kamin im Hotel lehnt ein Schürhaken an der Wand. Fragen Sie Saturn nach dem Wohnwagen, er kennt den Standort. Dort angekommen, brechen Sie den Hänger mit dem Schürhaken auf.

Ich bin drin, aber in diesem Dreckhaufen gibt's überhaupt nix?

Schauen Sie sich innen um, die eine oder andere Sache brauchen Sie im späteren Verlauf. Bevor Sie allerdings resignieren und mit leeren Händen abziehen, werfen Sie draußen noch einmal einen Blick auf den Wohnwagen.

Wenn Sie den Wagen verlassen, durchsuchen Sie das Türfach. Sie finden darin den Prospekt einer Bank. Bringen Sie ihn Sushi, die Nachforschungen darüber anstellt. Verlassen Sie kurz die Stadt und untersuchen Sie den Wohnwagen noch einmal. Wenn Sie wieder ins Hotel kommen, gibt es Neuigkeiten. Holen Sie das Nonnengewand.

Wie werde ich die Gangster los?

Für Recht und Ordnung sorgt der Sheriff und es gibt in Douglasville nur eine Person, die mit den Burschen zurande kommt. Besorgen Sie Oscar den Stern des alten Gesetzeshüters und er übernimmt den Job.

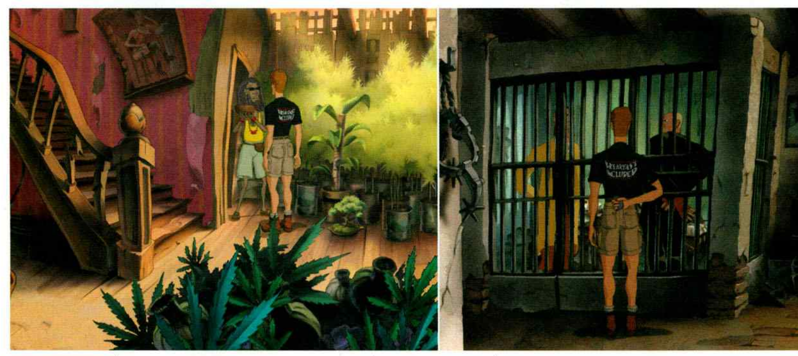
Um Oscar zu überreden, gegen die Bösewichter einzuschreiten, ernennen Sie ihn zum Sheriff. Den Stern bekommen Sie aus der Lok, Sie schleudern ihn mit einem Dampfstoß heraus.

Sushi hat den Krempel der Knastbrüder untersucht, ihr fällt trotzdem kein Plan ein.

Filmklassiker inspirieren Sushi ungemein, fragt sich nur, welcher der richtige ist. Haben Sie Sushi erst einmal auf die richtige Idee gebracht, ist die Durchführung des Plans das reinste Kinderspiel. Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie den sauer verdienten Abspann.

Holen Sie sich den Beutel mit den Sachen von Gustav und Fjodor und überreichen Sie ihn Sushi. Der richtige Plan fällt ihr ein, wenn Sie mit „Woody Allen" und „Manhattan" antworten. Mit dem MP3-Player statten Sie zuerst Gina, dann den Ganoven einen Besuch ab und überreichen Sushi das Ergebnis.

ANSGAR STEIDLE



SCHWERES GESCHÜTZ Wenn die einfachen Mittel nicht ziehen, muss eben was Stärkeres her. Et voilà – Rutger zaubert Ihnen seine bombastischste Kreation.

KNASTBRÜDER Endlich ist dieser Abschaum da, wo er hingehört. Die beiden haben garantiert nichts mehr zu lachen, wenn Sie mit ihnen fertig sind.

Fußballmanager 2003

Egal ob Stadionausbau oder Vertragsverhandlungen – im neuesten Fußballmanager haben Sie alle Hände voll zu tun. Wir sagen Ihnen, wie Sie richtig Karriere machen.

So legen Sie los!

Für die richtige Karriere-Strategie sollten Sie sich zu Beginn einer Station überlegen, ob Sie hier nur kurzfristig Erfolg haben wollen oder mit dem Verein eher langfristig orientierte Ziele erreichen möchten. Dann sollten Sie Ihre Ausgaben auf genau diesen Bereich konzentrieren.

Bei einem schwachen Team sollten Sie unbedingt zunächst einen Blick auf die Jugendabteilung Ihrer Mannschaft werfen. Oft finden Sie hier gleich eine Reihe von Spielern, die Ihnen weiterhelfen können.

Wie handele ich meinen Vertrag aus?

Nicht nur die Vertragsverhandlungen zwischen dem Verein und den Spielern sind kniffIig, sondern auch die Verhandlung um den eigenen Trainer-Kontrakt. Einige Dinge sollten Sie dabei auf jeden Fall beachten.

1. Wenn Sie eine Karriere wählen, bei der Sie nicht in Ihrem Lieblingsclub starten, sollten Sie sich den Punkt „Freigabe bei Angebot des Lieblingsvereins" in den Vertrag schreiben lassen.

2. Wenn Sie es vermeiden können, wäre es auch hilfreich, wenn es keine Option für den Verein zur Verlängerung im Vertrag gibt. Dies ist aber meist mit starken finanziellen Abstrichen verbunden und sollte deshalb auch an letzter Stelle des „Wunschzettels" stehen. Wenn Sie unbedingt aus einem Vertrag rauswollen, gibt es auch dafür Möglichkeiten (siehe unten).

3. Eine Option für Sie zur Vertragsverlängerung hingegen sollte im Vertrag unbedingt eingerichtet werden, denn so haben Sie die Möglichkeit, sich bei auslaufendem Vertrag und schwieriger Lage ein weiteres Jahr an den Verein zu binden und so das Ruder wieder herumzureißen. Die Zeit, sprich der Erfolg heilt alle Wunden – auch bei Fans und Vorstand.

4. Bei Verhandlungen mit neuen Clubs sollten Sie zudem immer ein Auge auf den Vorstand werfen. Wenn dieser einen impulsiven Eindruck macht, sollten Sie eine längere Laufzeit des Vertrags favorisieren, während Sie bei einem gelassenen Vorstand auch einmal einen Einjahresvertrag aushandeln können.



NACHSPIEL Reagieren Sie nicht unbedingt auf das erstbeste Angebot und achten Sie immer darauf, dass eine Option auf Verlängerung der Zusammenarbeit im Vertrag steht.

Wie komme ich aus meinem Vertrag?

1. Immer wieder passiert es, dass man den aktuellen Verein vor Vertragsende verlassen will. Dies ist sehr schwierig, aber machbar. Am einfachsten und saubersten ist es natürlich, wenn Sie die Freigabe beim Vorstand erhalten, so dass Sie zwar weiterarbeiten können, sich aber bereits nach neuen Vereinen umschauen dürfen. Dies passiert jedoch nie, wenn der Verein Sie hoch schätzt.

2. Entlassen zu werden, ist da schon bedeutend einfacher. Dabei haben Sie dann natürlich das Risiko, dass Sie anschließend erst einmal einen neuen Club finden müssen, doch auch das klappt fast immer. Der einfachste Weg, seinen Vertrag nicht erfüllen zu müssen, ist das Provozieren von Misserfolgen: Setzen Sie

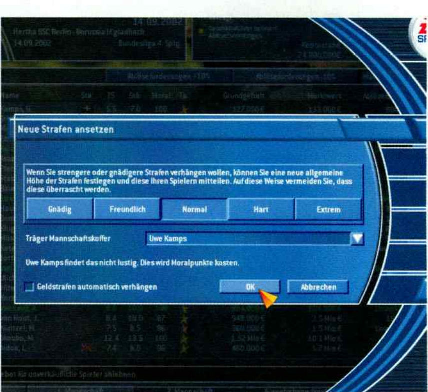
Die Spielerkombis

Zusätzlich zu den individuellen Stärken und Schwächen der Spieler ist beim **FM 2003** auch der gezielte Einsatz von bestimmten Spielerkombinationen von Vorteil. Hier eine Übersicht über alle positiven Kombinationen und ihre Auswirkungen. Die aktuell möglichen Boni können jeweils auf dem Aufstellungsbildschirm „Spielerliste" abgerufen werden.

Kombination Teil 1	Kombination Teil 2	Auswirkung
Flanken +2 auf RA oder LA	Kopfball +2 auf ST oder CF	+1 Punkt auf den Sturm
Passing +2 auf AM oder CM	Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf ST oder CF	+1 Punkt auf den Sturm
Flanken +1 auf RA und LA	Kopfball +2 auf ST oder CF	+0,5 Punkte auf den Sturm
Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf ST oder CF	Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf ST oder CF	+0,5 Punkte auf den Sturm
Kopfball +2 auf ST oder CF	Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf ST oder CF	+0,5 Punkte auf den Sturm
GK mit Abschläge +2	Kopfball +2 auf ST oder CF	+0,5 Punkte Sturm
RM/LM beide Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	RW/LW mit Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	+0,5 Punkte Sturm
Stürmer Schusskraft+/Schussgenauigkeit<0	Stürmer Schusskraft+/Schussgenauigkeit<0	- 0,5 Punkte Sturm
Passing +2 auf AM oder CM	2 Stürmer mit Technik +1, Passen +1	+1 Punkt Mittelfeld
Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf RM	Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf RM	+1 Punkt Mittelfeld
Tackling und Passen +1 bei DM	Tackling und Passen +1 bei LI oder ANC	+0,5 Punkte Mittelfeld
Passing +2 auf AM oder CM	Tackling +2 auf DM	+0,5 Punkte Mittelfeld
Passen +1, Schnelligkeit +1, Dribbling +1 (2 aus 3) bei ROV/LOV	Passen +1, Schnelligkeit +1, Dribbling +1 (2 aus 3) bei RM/LM	+0,5 Punkte Mittelfeld
Passen +1, Schnelligkeit +1, Dribbling +1 (2 aus 3) bei RV/LV	Passen +1, Schnelligkeit +1, Dribbling +1 (2 aus 3) bei RM/LM	+0,5 Punkte Mittelfeld
Laufwunder im Mittelfeld	Laufwunder im Mittelfeld	+0,5 Punkte Mittelfeld
Arbeitsbiene im Mittelfeld	Arbeitsbiene im Mittelfeld	+0,5 Punkte Mittelfeld
Kreativspieler im Mittelfeld	Kreativspieler im Mittelfeld	+0,5 Punkte Mittelfeld
Mittelfeldspieler Tackling<0	Mittelfeldspieler Tackling<0	-0,5 Punkte Mittelfeld
CD mit Kopfball exakt +1	CD mit Kopfball exakt +1	+0.5 Punkte Abwehr
CD mit Kopfball exakt +2	CD mit Kopfball exakt +2	+1 Punkt Abwehr
RV/LV beide Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	RM/LM mit Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	+1 Punkt Abwehr
ROV/LOV beide Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	RM/LM mit Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	+1 Punkt Abwehr
Manndecker in der Abwehr	Manndecker in der Abwehr	+0,5 Punkte Abwehr
Abwehrspieler Antritt+Schnelligkeit<0	Abwehrspieler Antritt+Schnelligkeit<0	-0,5 Punkte Abwehr



ÜBERSEE In der Vorbereitung sollten Sie das Trainingslager in La Paz wählen, da es in Sachen Fitness überragend ist.



STRAFTAT Einen Kofferträger sollten Sie wirklich nur bestimmen, wenn Sie stark beleidigt wurden. Es hilft auch, um einen Spieler zu vergraulen.

ständig auf die formschwächsten Spieler, verärgern Sie Ihre Stars durch Einzelgespräche („Die Reserve braucht dich!") und deaktivieren Sie auf jeden Fall alle Assistenten. Wenn Sie im Training wochenlang nur Kondition bolzen, verlieren auch Ihre Stars anschließend jedes Spiel. Manchmal benötigen Sie diese Stars in der Stammelf nämlich, um a) zu verlieren und b) Ihre Finanzen zu schwächen.

• Wer gnadenlos Geld zum Fenster herauswirft, wird ebenfalls schnell gefeuert. Selbst sehr reiche Vereine können schnell in den Ruin gewirtschaftet werden. Verlängern Sie alle Verträge Ihrer Stammspieler und erhöhen Sie die Einsatzprämie auf ein Vielfaches (500.000). Das geht richtig ins Geld.

• Wenn Sie nun noch Ihre Fans verärgern (keine Fanbusse, keine Fanartikel etc.), stehen Sie bald auf der Straße und können sich einen neuen Club suchen.

Für welches Trainingslager soll ich mich entscheiden?

1. Am besten ist ein Trainingslager mit einem Formbonus (zu sehen in der Trainingslagerinfo). Dieses hilft, die Form des Teams gerade vor der Saison so zu steigern, dass Sie wirklich gut dastehen. Fahren Sie dazu einfach für zwei bis drei Wochen weg.

2. Wählen Sie zur Vorbereitung auf eine neue Saison das Trainingslager in La Paz, das vor allem in Sachen Fitness überzeugt. Wenn Sie während der Saison regenerieren müssen, bietet sich Porto Alegre mit einem Regenerationswert von 10 an. Ein tolles Allround-Trainingslager finden Sie in Antalya. Dort gibt es auch positive Signale in Sachen Stimmung und Moral. Wählen Sie niemals ein Trainingslager, das in einem Bereich Minuspunkte besitzt.

3. Vor der Saison sollten Sie eine Woche vor Spielbeginn eine Feier ansetzen. Das hebt die Moral- und Stimmungswerte. Vorsicht: Wenn Sie zwei verfeindete Spieler im Team haben, kann die Feier unter Umständen für eine Verschärfung des Streits sorgen.

Rotieren lassen wie Ottmar: Hilft das?

Auch die Aktivierung der Rotation kann helfen, Ihre Spieler in guter körperlicher Verfassung zu halten. Entscheidend ist einfach, dass gerade bei einer Teilnahme am Europapokal jeder Spieler irgendwann einmal pausieren muss. Trotzdem gibt es auch Probleme, wenn Sie rotieren lassen. Behalten Sie die Rotation und den Rotationsgrad deshalb gut im Auge und verlassen Sie sich nicht auf den dafür zuständigen Button. Stellen Sie lieber selber das Team zusammen, um zu gewährleisten, dass gerade in wichtigen Spielen die besten Kicker auf dem Platz stehen. Lassen Sie durch die Aufstellungsoption „geringste Form" bei unwichtigeren Spielen Spieler zum Zuge kommen, die sonst wenig spielen.

Was bewirken Heldenspieler?

„Helden" sind Spieler, die auf ihre Mitspieler einen positiven Einfluss haben. Unterschieden wird zwischen Spielern, die eine ganze Mannschaft beeinflussen, und solchen Spielern, die nur Einfluss auf ihren Mannschaftsteil haben, wobei Torhüter hier zur Abwehr gezählt werden.

Folgende Heldentypen gibt es:
+1 % auf alle Mitspieler
+2 % auf alle Mitspieler
+5 % auf alle Mitspieler
+10 % auf alle Mitspieler
+5 % auf alle Mitspieler bei Rückstand
+10 % auf alle Mitspieler bei Rückstand
+1 % auf alle Spieler im Mannschaftsteil
+2 % auf alle Spieler im Mannschaftsteil
+5 % auf alle Spieler im Mannschaftsteil
+10 % auf alle Spieler im Mannschaftsteil

Die positiven Auswirkungen bleiben bis zu einer Moral von 80 % erhalten. Sinkt die Moral noch weiter ab, lassen sich die anderen Spieler nicht mehr motivieren. Feinde eines Spielers werden von seinen positiven Auswirkungen nicht betroffen.

Was bestimmt den Heldenstatus eines Spielers?

Im Editor kann ein solcher Status für den Spieler gesetzt werden. Ansonsten wird er im Spiel einmal am Ende der Saison vergeben, wenn der Spieler in dieser Saison etwas Besonderes geleistet hat. Ein Heldenspieler kann seinen Status auch wieder verlieren.

Er verliert ihn für eine Saison, wenn er weniger als 10 Spiele bestritten hat oder wenn sein Notenschnitt schlechter als 4 war. Alle Änderungen werden auf dem Bildschirm mit der Zusammenfassung der Auf- und Abwertungen ausgegeben.

Wer soll den Koffer tragen?

Ist der Spieler über 23 oder unter den besten 15 des Kaders, verliert er pro Woche 5 Moralpunkte. Ist er bei den besten 3, dann verliert er sogar 20 Moralpunkte. Wenn Sie einen Spieler „rausekeln" wollen, können Sie dies als eine Maßnahme für höchste Verärgerung einsetzen.

Wie lindere ich Heimweh?

Vor allem bei Spieler aus dem Ausland treten häufig Integrationsprobleme auf. Wenn Sie die Meldung erhalten „Spieler kommt mit der Sprache nicht zurecht", sollten Sie sofort reagieren. Rufen Sie die Karteikarte des betreffenden Spielers auf und spendieren Sie ihm einen Dolmetscher. So können Sie kurzfristig auf die Probleme reagieren.

Wann spielt der Spieler mit voller Stärke?

Der Konstanzwert beeinflusst die tatsächliche Spielstärke eines Spielers. Das bedeuten die Einstufungen im Einzelnen:

Diva: Eine Diva spielt mit je einer 25%-Chance nur mit 50 % Stärke bzw. mit 120 % Stärke.

Normal: Ein normaler Spieler spielt mit je einer 10%-Chance nur mit 50 % Stärke bzw. mit 120 % Stärke.

Feste Größe: Eine feste Größe spielt mit je einer 5%-Chance nur mit 50 % Stärke bzw. mit 120 % Stärke.

Sichere Bank: Ein solcher Spieler spielt immer mit 100 %.

Je höher der Konstanzwert, desto höher also die Wahrscheinlichkeit, dass der Spieler tatsächlich mit seiner vollen Spielstärke spielt.

Meine Spieler verletzen sich viel zu oft! Woran liegt das?

Das Verletzungsrisiko steigt mit erhöhtem Einsatz drastisch an. Um das Risiko zu mindern, empfiehlt es sich, mit dem Einsatz sorgsam umzugehen. Verwenden Sie hier durchschnittliche Werte. Ein Spieler hat ab einem Alter von 30 Jahren pro Jahr ein um 5 % erhöhtes Verletzungsrisiko.

Auch auf die Schiris hat der Einsatz Auswirkungen: Gilt ein Schiedsrichter als besonders hart, verteilt dieser 50 % mehr gelbe Karten als üblich. Um das auszugleichen, sollten Sie den Einsatz um zwei Stufen zurücknehmen. Bei einem Schiedsrichter, der nicht besonders oft eingreift, können Sie dagegen den Einsatz um zwei Stufen erhöhen. Die Anzahl der gelben Karten bleibt dann in beiden Fällen etwa gleich.

Hoher Einsatz = Viele Verletzungen?

Wenn man mit hohem Einsatz spielt, hat das zumeist positive Auswirkungen auf die Zweikämpfe und vor allem auf das Verhalten der Spieler in Grenzsituationen, in denen sie zum Beispiel einen Ball gerade noch erlaufen können. Daneben hat der Einsatz auch negative Effekte.



WERBUNG Wenn Sie eine Agentur mit der Sponsorsuche beauftragen, müssen Sie zehn Prozent „abdrücken". Besetzen Sie deshalb Ihre Banden lieber selber.



GUTE LAUNE Setzen Sie Sonderbusse ein und veranstalten Sie Autogrammstunden, um die Fans zu erfreuen.

Einsatz	Verletzungs-multiplikator	Multiplikator für gelbe Karten
0	0.5	0,05
1	0.6	0,1
2	0.7	0,2
3	0.8	0,4
4	0.9	0,8
5	1	1
6	1.1	1,2
7	1.2	1,5
8	1.3	1,8
9	1.4	2,2
10	1.5	3

Mit welchen Taktiken soll ich spielen?

Welche Taktiken Sie anwenden, hängt in erster Linie vom vorhandenen Spielermaterial ab. Wenn Sie keine drei Topstürmer haben, sollten Sie auch kein 4-3-3-System spielen. Einen guten Überblick über mögliche Siegestaktiken bekommen Sie, wenn Sie im Aufstellungsmenü (Schnelle Aufstellung) auf „bestmögliche Mannschaft" klicken. Wenn Sie hier nicht den Haken „System beibehalten" angeklickt haben, wird Ihnen nun ein System angezeigt, das Ihrer Mannschaft die meisten Stärkepunkte verschafft. Beim Steigern von Taktiken sollten Sie maximal zwei Taktiken gleichzeitig trainieren, da sich der Co-Trainer sonst verzettelt und eventuell keiner der gewünschten Effekte eintritt. Benutzen Sie den Co-Trainer vor allem dazu, um gezielt einzelne Werte zu steigern.

Wenn Sie bei Ihrer Mannschaft großen Wert auf Taktik legen, sollten Sie auch einen Jugendtrainer beschäftigen, der hier seine Stärken hat und die taktische Ausbildung verbessert.

Das Stadion: ausbauen oder neu bauen?

Beachten Sie, dass Sie Ihr Stadion erheblich billiger bauen können, wenn Sie es lediglich erweitern und auf die Veränderung von Grundstrukturen verzichten. So ist eine Veränderung der Fundamente oder des Neigungswinkels einer unteren Ebene immer ein teures Vergnügen, auch wenn es dem Stadion selbst zunächst gar nichts bringt. Ein neues Stadion sollten Sie sich deshalb nur leisten, wenn entweder Ihr aktuelles sehr klein ist und ein Ausbau ebenfalls hohe Kosten mit sich bringen würde oder aber wenn Sie mit Geld gesegnet sind (etwa nach einem Börsengang).

So berechnen Sie die Bauzeit!

Für die Bauzeit nehmen wir folgende Berechnung: Wenn Sie mehr als zwei Tribünen ausbauen, werden diese hintereinander erstellt.

Pro Tribüne (Block) und 1.000 Sitzplätze	**1 Woche**
Pro Tribüne (Block) und 1.000 Stehplätze	**1 Woche**
VIP Plätze = 500 pro Längs-Tribüne	**2 Wochen**
Dach	**Halbe Zeit der Tribünengrößen, VIP-Bereiche dauern extra**
Kleinkram (auch Farbänderungen)	**2 Wochen, wenn Rest beendet**

PC-Games-Stadion? Soll ich die Namensrechte verkaufen?

Beim Verkauf der Namensrechte des Stadions hängt es von der eingestellten Vertragslaufzeit ab, wie viel Geld der Sponsor ausschüttet. Wenn man von 100 % für das erste Jahr ausgeht, werden diese Beträge für jedes weitere Jahr um jeweils 10 % reduziert.

Wenn Sie also planen, lange bei einem Verein zu bleiben, sollten Sie die Namensrechte immer kurzfristig verkaufen. Ist ein Verein für Sie ohnehin nur eine Durchgangsstation, sollten Sie dagegen immer Zehnjahresverträge machen.

Kurzfristige Verträge haben allerdings auch einen Nachteil, da Sie sich auf diese Weise immer wieder Ärger mit den Fans bekommen. Ein richtig unbeliebter Manager hat dabei durchaus auch negative Auswirkungen auf die Besucherzahlen.

Bandenwerbung: Nicht zu früh unterschreiben

Stimmen Sie bei guten Angeboten nicht frühzeitig zu. Gerade hier lohnt sich das Risiko, denn die möglichen Zuwächse sind wirklich beachtlich. Faustregel: Bevor man zustimmt, sollte man immer mindestens zweimal gesteigert haben.

Wie besänftige ich die Fans?

Wenn Sie die Fans gegen sich haben, ist es schwer, den Vorstand zu einer weiteren Zu-

Was bringt der **Ausbau des Umfeldes?**

Das Vereinsgelände des **FM 2003** wurde vor allem in den Bereichen Medien und Forschung erweitert. Hier alle neuen Gebäude mit Effekten und Preisen im Überblick.

Gebäude	Effekt	Preis
Medizinisches Labor	Durch Blutanalysen werden Muskelverletzungen um 20 % reduziert. Ihre Spieler erhalten pro Spiel einen Müdigkeitspunkt weniger.	375.000 Euro
Zentrum für Trainingslehre	Durch optimales Training und besonders ausgefeilte Übungen lernen die Spieler neue Fähigkeiten 10 % schneller.	800.000 Euro
Sportmedizinisches Institut	Schwere Verletzungen können durch die Anwendung neuester Erkenntnisse 10 % schneller geheilt werden.	1.600.000 Euro
Bibliothek	Spieler können nebenher Studiengänge absolvieren, werden bessere Mitarbeiter und können nach ihrer Karriere auch Doktorstellen annehmen.	2.000.000 Euro
Ernährungswissenschaftliches Institut	3 % Fitnessbonus für alle Spieler, die mehr als ein Jahr bei Ihrem Verein sind.	2.500.000 Euro
Pressezentrum	Sie können sich über 20 % mehr Interviews freuen.	600.000 Euro
Eigenes Studio	Es wird mehr über Ihren Verein berichtet. Ihr Fanwachstum steigt um 50 %.	1.000.000 Euro
Eigenes Luxusstudio	Erlaubt die Produktion einer eigenen Fernsehsendung und sorgt für 30 % mehr Fanwachstum und 5 % mehr verkaufte Fanartikel.	2.000.000 Euro
Eigenes Sendezentrum	Erlaubt professionelle Produktionen. Bei den nächsten Fernsehverhandlungen erhalten Sie einen Bonus von 10 %.	4.000.000 Euro
Sendemast	Sie erreichen weitere Zuschauer, was sich positiv auf Ihre Sponsoren auswirkt. Sie erhalten bei Haupt- und Bandensponsoren einen Bonus von 10 %.	2.000.000 Euro
Mall	Die Mall kann in drei Stufen ausgebaut werden. Sie sorgt für 1/2/3 % mehr Zuschauer und wirft sogar einen gewissen Gewinn ab.	3.000.000 Euro 6.000.000 Euro 12.000.000 Euro
Mädcheninternat	Kein Jugendspieler beendet mehr vorzeitig seine Karriere.	7.000.000 Euro



ABGEZOCKT Mit talentierten Jugendspielern lässt sich gutes Geld verdienen. Bieten Sie ihnen einen Profivertrag an und verkaufen Sie sie nach der 90-Tage-Frist wieder.



AUFSCHWUNG Auf und ab: Wenn Sie den Sprung an die Börse geschafft haben, sollten Geldsorgen erst einmal der Vergangenheit angehören.

sammenarbeit zu „überreden" Noch schlimmer sind aber die finanziellen Ausfälle. Unzufriedene Fans kaufen weniger Fanartikel und pilgern seltener ins Stadion. Tun Sie alles, um Ihre Fans zufrieden zu stellen. In erster Linie sind es natürlich Siege und Erfolge, die für Ihr Publikum ebenso das A und O sind wie für Ihren Vorstand. Wenn diese einmal ausbleiben, können Sie durch geschickte Aussagen in den Interviews die Beliebtheit bei den Fans zurückerobern. Versprechen Sie eine erfolgreiche Saison, verdeutlichen Sie, dass Ihre Spieler sich zerreißen werden.

Ebenfalls sehr wirkungsvoll sind Fan-Aktionen, der Einsatz von Sonderzügen, die Subvention von Fanbussen oder das Senken der Eintrittspreise im Stadion. Auch Sonderangebote für Fanartikel sind immer gern gesehen.

Wie gewinne ich an Prestige?

1. Das Vereinsprestige ist ein Wert von 1 bis 20, wobei 20 den besten Wert darstellt. Das Vereinsprestige kommt vor allem im Transfermarkt zum Tragen, wo ein Verein wie Real Madrid die besseren Karten hat, den hoffnungsvollen Talent-5-Spieler an Land zu ziehen. Das Vereinsprestige bezieht sich nicht nur auf aktuelle, sondern auch auf historische Erfolge.

2. Das Prestige wird ab der zweiten Saison am Anfang der Saison für alle Mannschaften von selektierten Ländern aktualisiert. In einem ersten Schritt wird dazu bestimmt, wie viele Punkte sich das Prestige nach oben oder unten ändern kann. Diese Punkte werden aber nur mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit in Abhängigkeit zum derzeitigen Prestigewert vergeben. Eine Mannschaft mit hohem Prestigewert verliert leicht an Prestige, hat es aber viel schwerer, weitere Prestigepunkte zu gewinnen.

Im Einzelnen werden Prestigepunkte vergeben für:

- den Gewinn eines europäischen Pokalwettbewerbs mit 100 %
- den Gewinn der nationalen Meisterschaft (die Wahrscheinlichkeit hängt von der Durchschnittsstärke des Landes und der Liga ab)
- den Gewinn des nationalen Pokals (Wahrscheinlichkeit hängt nur von der Durchschnittsstärke des Landes ab)
- Aufstieg (Durchschnittsstärke und Liga)
- Qualifikation für internationalen Wettbewerb

Abzüge gibt es für:

- Abstieg (Durchschnittsstärke und Liga)
- Teams mit Prestige über 15 bekommen einen Abzug, wenn sie nicht einen der 5 ersten Plätze in der 1. Liga ihres Landes erreicht haben.
- Teams mit Prestige über 10 bekommen einen Abzug, wenn sie nicht in der 1. Liga spielen.
- Teams mit Prestige über 7 bekommen einen Abzug, wenn sie nicht mind. in der 2. Liga spielen.

Außerdem findet eine Prestigeanpassung an die Stärke der Liga und des Landes statt.

Geld her! So werden Sie reich

1. Zunächst einmal können Sie im Editor für jeden Verein ein Startvermögen einstellen. Wenn Sie auf diese Weise zu Geld kommen wollen, müssen Sie allerdings mit einem einfachen Schwierigkeitsgrad starten.

2. Seien Sie dagegen vorsichtig mit den Prämien im Editor. Zwar können Sie theoretisch die Pokalrunden-Prämien so anheben, dass Sie schnell viel Geld verdienen können, doch erhalten dann auch andere Vereine weit mehr, als ihnen zusteht – was sicher keine realistische Simulation mehr erlaubt.

3. Auch mit Ihren Jugendspielern können Sie gutes Geld verdienen. Geben Sie einigen guten Kickern einen Amateur- oder Profivertrag und setzen Sie diese dann nach Ablauf der 90-Tage-Frist auf die Transferliste. Meist muss man die Ablöseforderung schrittweise senken, aber es bleibt immer noch ein Gewinn.

An die Börse!

1. Es gibt aber natürlich auch Mittel, um seine Finanzen zu stärken, die nicht durch Manipulation der Vereinswerte zustande kommen. Auch wenn das Beispiel Borussia Dortmund in der Bundesliga nicht gerade ein Paradebeispiel für riesige Börsengewinne ist, können Sie im **FM 2003** durch eine Umwandlung Ihres Clubs in eine Aktiengesellschaft richtig Geld scheffeln.

2. Die Voraussetzungen sind dafür natürlich happig: So müssen Sie beispielsweise mindestens drei Jahre in einem Verein tätig sein und im Jahr vor der Aktienumwandlung Gewinn erwirtschaftet haben. Der erste Punkt ist der schwierigste. Gerade bei hochklassigen Clubs mit unruhigen Vorständen müssen Sie wirklich drei Jahre lang Erfolge vorweisen können, um nicht geschmissen zu werden.

3. Dafür lohnt sich die Umwandlung in eine AG aber auch. So fließen nach der Wandlung schon mal lockere 350 Millionen Euro auf das Vereinskonto. Bei einem mittelklassigen Club ist die Chance, drei Jahre hintereinander tätig zu sein, deutlich größer, dafür wird dieser Verein nicht so viel Geld für seine Aktien bekommen. Lohnen wird es sich aber auf jeden Fall.

4. Eine schwierige Hürde ist oft auch, dass Sie im Vorjahr Gewinn erwirtschaftet haben müssen. Wenn Sie dieses Ziel zu verfehlen drohen, sollten Sie kurzfristig alle Ausbaumaßnahmen einstellen, einige Gehälter kürzen und zur Not sogar einen Top-Star auf die Transferliste setzen. Das tut zwar sportlich erst einmal weh, doch nach der erfolgreichen Umwandlung in eine AG haben Sie meist so viel Geld, dass Sie locker einen besseren Spieler erwerben können.

Wie komme ich auf den Titel des Kicker?

1. Da natürlich nach einem Textmodusspiel keine Grafiken aus dem Spiel vorliegen, wird in diesem Fall für die Zeitung auf vorbereitete Screenshots zurückgegriffen. Es besteht allerdings die Möglichkeit, die vorhandenen Grafiken zu erweitern.

2. Die Grafiken müssen sich hier befinden: \user\newspaper. Sie können auch für den Textmodus weitere Hintergründe selbst in das Spiel einbauen. Dazu müssen Sie selbst gemachte Screenshots aus dem Spiel wie folgt benennen: Neutral + Zahl.bmp. Diese Screenshots werden verwendet, wenn es keinen Sieger gibt oder wenn ein allgemeiner Screenshot für den Spieltag ausgegeben wird. Beispiel: Neutral9.bmpWappenname + Zahl.bmp. Diese Screenshots werden verwendet, wenn es einen Sieger gibt. Schauen Sie dazu unter \badges zunächst nach dem Wappennamen des Vereins. Beispiel: Dortmund3.bmp.

Screenshots können entweder über ALT+DRUCK oder über ein spezielles Screenshot-Tool (zum Beispiel in PaintShop Pro enthalten) erstellt werden. Die Integration von Fanplakaten funktioniert fast genauso wie bei den Zeitungsbildern. Die Grafiken müssen sich hier befinden: \user\FanBanner. Diese müssen Sie nach dem gleichen Verfahren wie bei den Zeitungsbildern benennen (siehe auch die Beispiele im Verzeichnis): Wappenname + Zahl.Tga. Es werden TGA-Dateien mit Alpha-Kanal verwendet. THORSTEN SEIFFERT



PRESSESPIEGEL Sie können sich selbst auf das Titelblatt des „Kicker" befördern. Dafür müssen Sie nur einen Screenshot einbinden.

A

Aquanox 2: Revelation

Seit die Erdoberfläche verseucht ist, lebt die Menschheit tief unten in den Weltmeeren. Als William Drake machen Sie sich auf, den geheimnisvollen Schatz des Piraten Lopez zu finden. Damit die cleveren Gegner Sie nicht allzu oft versenken, haben wir eine wasserdichte Komplettlösung für Sie angefertigt.

Kleines Easteregg vorab gefällig?

Im **Aquanox 2**-Hauptmenü ist ein Easteregg versteckt – einfach auf das Auge in der Mitte des Bildschirms klicken.

Name	Schaden	Nachladezeit	Extras	Energiewaffe	Preis in Credits
Vendetta Sniper	200 MJ	3,0 Sek.	Einzige Sniperwaffe	Nein	22.040
Vendetta	140 MJ	0,2 Sek.		Nein	3.200
Vendetta Gatling	140 MJ	0,1 Sek.		Nein	12.400
Plasma Gun	400 MJ	0,4 Sek.	4 MJ EMP-Schaden	1 E-Shell	9.000
Plasma Jet	400 MJ	0,2 Sek.	4 MJ EMP-Schaden	1 E-Shell	15.100
Plasma Gatling	400 MJ	0,12 Sek.	4 MJ EMP-Schaden	1 E-Shell	33.700
Laser Gatling	600 MJ	0,12 Sek.		2 E-Shells	71.200
Hitman	1600 MJ	1,2 Sek.		Nein	9.200
EMPactor	0 MJ	0,3 Sek.	62 MJ EMP-Schaden	4 E-Shells	8.500
Doom Mortar	3200 MJ	2,0 Sek	60 MJ EMP-Schaden	12 E-Shells	27.700
Sizzler	6000 MJ	3,0 Sek.		50 E-Shells	73.300
Stingray	100 MJ	0,15 Sek.	1000 MJ Schaden am Boden	Nein	11.300
Hydra	300 MJ	0,25 Sek.	Zielsuchende Geschosse	Nein	43.500

Die Missionen:

Atacama City

1. Mission: Notruf

Der Notruf von Hank Bellows ist eine Falle, in die Sie wohl oder übel hineintappen müssen. Fahren Sie zu dem Mistkerl, verpassen Sie ihm ein paar Treffer und kehren Sie zur Harvester zurück. Mit Freuden werden Sie feststellen, dass Ihr Frachter gekapert worden ist.

2. Mission: Terror bei Lima II

Bonusziele: Neo-Yuppie-Bomber zerstören
Schrottfrachter sichern

Fahren Sie die NAV-Punkte ab und erledigen Sie die Neo-Yuppies. Benutzen Sie zwei Stanleys in der Endschlacht.

3. Mission: Dr. Finch

Bonusziele: Crawler-Einheiten zerstören
Alle Crawler vernichten
ELF-Node beschützen

Begeben Sie sich zum NAV-Punkt. Erledigen Sie die beiden Crawler mit der Vendetta-Sniper. Ein Treffer ins grün leuchtende Cockpit reicht aus, um die Crawler zu vernichten. Ähnlich verfahren Sie im nahen Piratennest. Schleichen Sie durch die Befestigung und erledigen Sie die Scharfschützen mit der Sniper.

4. Mission: Stoney in Gefahr

Bonusziele: Vernichten Sie Cingan
Eskortieren Sie die Eerie zum Andockpunkt.
Erledigen Sie alle Gegner und kehren Sie nach Atacama City zurück.

5. Mission: Mighty Maggie

Bonusziele: Frachter finden
Frachter lahm legen

Erledigen Sie die ersten beiden Schiffe mit dem EMPactor. Versuchen Sie, aus der Deckung zu schießen, um Treffer zu vermeiden. Das dritte Schiff, die Mighty Maggie, ist ein harter Brocken. Setzen Sie zwei FlashSharks ein und geben Sie ihr mit dem EMPactor den Rest.

6. Mission: Intrepido

Befreien Sie Goons aus den Händen der Intrepido. Sie können die beiden Schiffe aus der Entfernung snipern oder im Nahkampf per Hitman plätten. Danach geleiten Sie Goons zurück nach Atacama City.

7. Mission: Der Coup

Legen Sie die beiden Transporter mit dem EMPactor lahm und beschützen Sie die Eerie vor Feinden. Nach der Plünderung muss die Eerie nach Atacama City zurückeskortiert werden.



DAS RENNEN Legen Sie Stoney mit dem EMPactor lahm und ziehen Sie an ihm vorbei.

Machina Antarctica

1. Mission: Das Rennen

Sausen Sie Stoney hinterher und versuchen Sie, möglichst zu Beginn des Rennens seinen EMP-Schild zu dezimieren. Wenn er noch einen Energie-Strich auf der Anzeige hat, stellen Sie das Feuer ein. Kurz vor dem Ziel gibt Stoney den Funkspruch „Hey Schlafmütze! Lebst du noch?" ab. Jetzt legen Sie den Angeber mit einer weiteren EMPactor-Salve lahm und fahren als Sieger über die Ziellinie.

2. Mission: Machina Antarctica

Bonusziele: Verschonen Sie Hank Bellows
Begleiten Sie Dr. Finch zum Außenposten und erledigen Sie alle Piraten, die Sie unterwegs treffen.
Benutzen Sie all Ihre Torpedos.

3. Mission: Chow Lung

Bonusziele: Chow Lung vernichten
Forschungsstation sichern

Beschützen Sie die Harvester vor den vielen Angreifern. Benutzen Sie gleich zu Beginn Ihre Torpedos, um die Feinde zu dezimieren. Versuchen Sie, trotz des Schlachtgetümmels die Forschungsstation im Auge zu behalten.

4. Mission: Swedenborgs Flucht

Bonusziele: Alle Piraten vernichten

An den ersten beiden NAV-Punkten erwarten Sie je drei Piraten, die Sie locker mit der Sniper erledigen können. Sobald Swedenborg in Ihrer Reichweite ist, jagen Sie ihm Ihre FlashSharks in den Hintern. Sie müssen sich nicht unbedingt um seinen Begleitschutz kümmern. Denn sobald Sie Swedenborg mit dem EMPactor lahm gelegt haben, ziehen sich seine Kompagnons zurück.

Argentinisches Becken

1. Mission: Angriff

Bonusziele: Versteckten Frachter lahm legen

Eliminieren Sie alle Piraten rund um die Harvester. Heben Sie sich zwei BullSharks für den Ordenssöldner auf, der am Ende der Mission auf Sie wartet. Donnern Sie ihm die beiden Torpedos um die Ohren und geben Sie ihm mit dem Hitman den Rest.

2. Mission: Der Konvoi

Bonusziele: PiratenScouts lahm legen
Frachter sichern

Fahren Sie zum Konvoi und eskortieren Sie ihn bis zum Crawlerangriff in der Schlucht. Erledigen Sie die Bodeneinheiten mit der Stingray und beharken Sie die feindlichen Schiffe mit der Plasma Jet und Torpedos.

3. Mission: Plünderung

Bonusziele: ATL-Techbomber lahm legen
ELF-Node beschützen

Begeben Sie sich zum Fahrzeughangar und lassen Sie die Bodeneinheiten mit der Stingray in Flammen aufgehen. Mit dem Doom Mortar schalten Sie die Geschütztürme aus. Beschützen Sie Stoneys Buggy vor den Feinden. Säubern Sie den Außenposten von sämtlichen Geschützturm-Batterien. Jetzt müssen Sie nur noch das Lager ausräumen und zu El Topos Asylum zurücktuckern.

4. Mission: Freeman

Bonusziele: Frachter finden
Atlanter finden

Fahren Sie zum ersten NAV-Punkt und sammeln Sie den verwirrten Freeman ein. Ein paar Schluchten weiter lauern drei Piraten auf Sie, die dank Ihres Doom Mortars aber schnell erledigt sind. Jetzt müssen Sie Freeman nur noch zum EnTroPoint bringen.

5. Mission: Asylum Patrouille

Bonusziele: Frachter lahm legen
ELF-Node beschützen

Fahren Sie zusammen mit May Ling die NAV-Punkte ab. Vorsicht: Am dritten NAV-Punkt versucht May Ling, Sie zu töten. Füttern Sie das Weibsbild so lange mit Ihren Geschossen, bis sie flieht. Jetzt müssen Sie zurückflitzen und

El Topos Asylum vor den Piraten schützen. Wichtig: Konzentrieren Sie sich nur auf das Hauptgebäude!

6. Mission: Piraten

Verteidigen Sie Topos Asylum gegen die Piraten. Begeben Sie sich zu den beiden großen Transportern und jagen Sie Ihnen jeweils einen BigBang 2 vor den Bug. Danach können die Riesenbabys mit dem Doom Mortar auf Grund gesetzt werden. Das restliche Piraten-Kleinzeug ist bestes Kanonenfutter.

7. Mission: Das Höllenbad

Rüsten Sie sich unbedingt mit einer XT Plasma Gatling. Tauchen Sie in die Magmaschlucht. Wenn Sie zu nahe an die glühende Masse heranfahren, werden Sie mit enormem Schaden bestraft. Am Ende des ungemütlichen Canyons erwartet Sie ein prächtiger Endgegner in Form eines Bionten. Versuchen Sie, mit der Plasma Gatling in die ständig wechselnde Lücke im Rumpf des Bionten zu treffen. Sollte der Koloss auf Sie zusteuern, müssen Sie sofort ausweichen. Die kleinste Berührung ist tödlich. Nachdem Sie den Bionten gekillt haben, ist das Höllenbad überstanden.

8. Mission: Redbeards El Dorado

Kämpfen Sie sich durch die ersten Verteidigungsanlagen und zerschießen Sie die Minen. Am Hauptgebäude angekommen, müssen Sie wegen der üppigen Abwehrbatterien sofort in Deckung gehen. Arbeiten Sie sich wie auf dem unteren Bild vorwärts und umgehen Sie die Geschütze. Hinter dem Gebäude befinden sich die Relais für sämtliche verbleibenden Verteidigungseinrichtungen.

9. Mission: Sein oder nicht sein

Bonusziele: Hamlet zuerst vernichten

Die Harvester wird von Hamlet und zwei seiner Schergen angegriffen. Beglücken Sie Hamlet mit einem BigBang 1 und schießen Sie ihn danach mit der Plasma Gatling zu Brei. Jetzt können Sie sich um seine beiden Gefährten kümmern. Beim folgenden Angriff müssen Sie sich primär auf die Bomben konzentrieren. Nachdem Sie diese zerstört haben, können Sie die übrigen Piraten zu einem Tänzchen auffordern.

Kapverden-Schwelle

1. Mission: Crawler und Engel

Bonusziele: Crawler-Verstärkung zurückschlagen
Frachter mit EMPactor lahm legen

Rüsten Sie Ihren Hitman mit einem XT-Pack aus. Animal führt Sie direkt in das Crawler-Lager. Bevor Sie das Relais für die Stromversorgung zerstören, müssen Sie den Scharfschützen ausschalten. Beschützen Sie Angelina vor den Crawler-Attacken. Die Bodentruppen auf Ihrem Rückweg erledigen Sie am besten mit der Stingray.

2. Mission: Schatzsuche

Den zweiten NAV-Punkt erreichen Sie nur unbeschadet, wenn Sie die kleine Steinbrücke über den Magma-See benutzen. Fahren Sie durch den Felsengang Richtung Osten und zerstören Sie das Relais hinter der Turbine.

3. Mission: Der Schatz des Lopez

Zerstören Sie die auftauchenden Geschütze. Um das eigenartige Teil vor dem Tunnel zu eliminieren, müssen Sie die Relais zerballern, die Sie links und rechts von der Hauptkreuzung finden. Mogeln Sie sich nun durch die Laserschranken und vernichten Sie das nächste Relais. Verfolgen Sie Amitab und erledigen Sie die Wachdroiden, die sich dem alten Seebären an die Fersen geheftet haben.

4. Mission: Die Ordenssöldner

Schlagen Sie Stregas Ordenshüter zurück und achten Sie darauf, dass keine der ferngesteuerten Bomben die Harvester erreicht. Im Schlachtgetümmel ist die Hydra sehr effizient. Die Bomber schalten Sie am einfachsten mit den BigBang-1-Torpedos aus. Den Tod Amitabs können Sie nicht verhindern.

5. Mission: Angelinas Offenbarung

Stregas zweite Angriffswelle. Erledigen Sie sämtliche Feinde und lassen Sie keine Bombe zur Harvester gelangen. Leider ist es unmöglich, Strega in diesem Level zu töten. Es gibt keine Möglichkeit, Angelina vor den tödlichen Salven der Ordenssöldner zu retten.

Neopolis

1. Mission: Deimos

Bonusziele: Ordenssöldner verfolgen

Nachdem Sie Nat zur Werft gefolgt sind, tauchen Sie in die Gräben vor den Verteidigungsanlagen ab. Schleichen Sie vorsichtig ins Innere der Anlage. Um die vielen Abwehr-Batterien auszuschalten, zerstören Sie deren Kontrollrelais. Die Turmkontrollen finden Sie meist direkt hinter der Verteidigungslinie. Bewachen Sie die Eerie beim Andockmanöver und geleiten Sie die Deimos zum Stützpunkt zurück.

2. Mission: Das Museum der Moderne

Folgen Sie Nat zum Museum. Wenn Sie tief am Boden bleiben, ist es kein Problem, ein Relais nach dem anderen aus sicherer Entfernung zu eliminieren. Nachdem alle Verteidigungsanlagen lahm gelegt sind, fahren Sie in den Versorgungstunnel. Auf Ihrem Rückzug müssen Sie mit gutem Timing durch die Laserfallen huschen. Vor dem Museum wartet May Ling bereits darauf, Bekanntschaft mit Ihrem Hitman zu machen. Eskortieren Sie die Eerie zur Andockstelle zurück.

3. Mission: Der Öffner der Tore

Dies ist mit Abstand die schwerste Mission des Spiels. Erledigen Sie die Verteidigungsanlagen mit der Sizzler aus der Distanz und eskortieren Sie die Eerie zur Andockstelle. In der folgenden Großschlacht gegen die Polizei müssen Sie sehr flink sein, denn die Schutzschilde der Eerie halten nur sehr wenige Treffer aus. Sparen Sie sich Ihre Torpedos für die bevorstehende Bomber-Attacke auf. Nun geht es ab in den Schacht neben dem Museum. Beweisen Sie Ihre Geschicklichkeit an den zahlreichen Laserfallen und zerstören Sie sämtliche Relais. Begeben Sie sich in den Versorgungstunnel zurück. Zu guter Letzt müssen Sie die Eerie noch sicher nach Hause geleiten.

4. Mission: Vastian Griegh

Fahren Sie zum NAV-Punkt und halten Sie sich dort Richtung Südosten. Wenn Sie sich im Kampf mit Grieghs Leibwache zu viele Treffer einhandeln, müssen Sie sich nur ein Stück vom Transporter entfernen. Grieghs Wächter bleiben stets beim Konvoi. Während Stoney andockt, müssen Sie die Jäger ablenken und das ganze Geschwader vernichten. Zusammen mit Stoney geht es nun wieder Richtung Neopolis.

5. Mission: Drakes Rache

Bonusziele: Redbeards Leibwache vernichten

Die NAV-Punkte führen Sie direkt zu Redbeard. Füttern Sie den Gauner zuerst mit Ihren Torpedos und geben Sie ihm anschließend mit der Sizzler den Gnadenstoß.
Hinweis: Diese Mission gibt es nur, wenn Sie Redbeard nicht bereits im Rahmen eines früheren Levels getötet haben.

Dänemarkstraße

1. Mission: Stregas Zorn

Strega startet einen Großangriff auf die Harvester. Schlagen Sie alle Angriffswellen zurück. Setzen Sie vier BigBang 1 und zwei BigBang 2 gegen die Bomber ein. Die ferngesteuerten Bomben dürfen die Harvester nicht erreichen. Es gibt keine Möglichkeit, Nats Tod zu verhindern.

2. Mission: Blutrache

Der NAV-Punkt führt Sie direkt zum Kampfring, in dem Strega bereits auf Sie wartet. Im 1-zu-1-Duell haben Sie gegen die Hexe keine Chance. Fliehen Sie hinter einen der Felsen und lassen Sie sich per Zielerkennung den Standpunkt von Stregas Schiff anzeigen. Sind Ihre Schilde wieder aufgefrischt, kommen Sie kurz aus der Deckung, um der Tante ein bis zwei Sizzler-Geschosse auf den Hintern zu latzen. Nach einigen Treffern greift die tot geglaubte Angelina in den Kampf ein. Bearbeiten Sie die abgelenkte Chefin der Ordenshüter mit der Sizzler und bringen Sie sechs BigBang 1 zum Einsatz. Achten Sie darauf, dass Angelina nicht zu oft getroffen wird.

3. Mission: Die Tränen des Engels

Fahren Sie zu den NAV-Punkten. Das Felsentor gegenüber den beiden Steinengeln ist der Ort, an dem Sie den McGregor-Torpedo zünden können. Viel Spaß beim Abspann!

RALPH WOLLNER



REDBEARDS EL DORADO 1. Gehen Sie in Deckung und vernichten Sie die Verteidigungsanlagen. 2. Zerstören Sie sämtliche Relais hinter dem Gebäude.



CRAWLER UND ENGEL 1. Zerstören Sie den Scharfschützen. 2.Vernichten Sie die Relais. Im bevorstehenden Angriff müssen Sie Angelina beschützen.



SCHATZSUCHE Fahren Sie vorsichtig an den brodelnden Magmasee heran und überqueren Sie ihn mithilfe der praktischen Steinbrücke.

Haegemonia: Legions of Iron

Man nehme die besten Zutaten von Homeworld und Master of Orion, würze das Ganze mit einer guten Prise Babylon 5-Flair und sitze angesichts der Grafikpracht staunend vor dem Monitor. Klar, dass wir Sie mit dem nötigen Rüstzeug versorgen, um den Weltraum erfolgreich zu besiedeln.

Allgemeine Tipps

Hü oder hott?

Die Frage, welche Kampagne Sie spielen möchten, erübrigt sich eigentlich, da nur in der ersten Episode Unterschiede vorhanden sind. Spielanfänger sollten die Erdvariante wählen, da der Spieleinstieg einfacher ist als bei der Mars-Episode.

Ordnung im Chaos

1. Gewöhnen Sie sich an, Ihre Staffeln mit Hotkeys zu belegen. Da Sie jede Staffel mit mehreren Keys belegen können, haben Sie die Möglichkeit, unterschiedlich zusammengesetzte Geschwader zu bilden, um blitzschnell auf verschiedene Situationen zu reagieren. So können Sie zum Beispiel mehreren Staffeln unterschiedliche Schiff-Subsysteme zuweisen und so effektiv angreifen.

2. Mit der gepatchten Verkaufsversion lassen sich auch die Namen der Staffeln problemlos editieren. Auch wenn die Spielnamen in der Regel cool klingen, ist es besser, die Staffeln zum Beispiel nach Bewaffnung oder Zweck zu benennen. Auf jeden Fall sollten Sie sofort am Namen erkennen, um welche Staffel es sich handelt.

3. Sie haben in jeder Mission Zeit, Ihre Aktionen zu planen. Nutzen Sie die Pausetaste. Im angehaltenen Spielmodus können Sie in aller Ruhe den Forschungsbildschirm studieren, das jeweilige Planetensystem, die aktuellen Produktionen usw. Sie können alle Einheiten befehligen, Helden zuweisen und umverteilen – alles kein Problem. Wenn Sie mit allen Aufgaben fertig sind, deaktivieren Sie die Pause. So ersparen Sie sich viel Hektik am Monitor.

4. Die meisten Missionen enden automatisch, wenn das Hauptziel erreicht ist. Oft haben Sie aber zu dem Zeitpunkt noch nicht alles erforscht oder Sie haben ein geskriptetes Ereignis verpasst. Legen Sie sich daher viele Spielstände, auch innerhalb einer Mission, an.

Schiffstechnologie

Welche Schiffsentwicklung ist sinnvoll?

1. Zu Beginn müssen Sie mit den schwachen Jägern auskommen. Entwickeln Sie daher möglichst frühzeitig den Korvetten-Rumpf. Bis zur dritten Episode können Sie problemlos mit den Korvetten alle Gefechte bestreiten. Erst dann lohnt es sich, in die Kreuzer-Entwicklung einzusteigen. Jäger werden Sie nur noch selten benötigen, um zum Beispiel gegnerische Spione schnell abzufangen, wenn sie entdeckt wurden.

2. Es stehen Ihnen in der Kampagne genügend Forschungspunkte zur Verfügung, um alle Forschungen im Bereich Schiffstechnologie zu entwickeln. Natürlich können Sie die Forschung auch Ihrer Spielweise anpassen. Spieler, die mit Sonden nichts am Hut haben oder keine Trümmer sammeln möchten, brauchen für diese Entwicklungen natürlich keine Punkte zu verschwenden. Investieren Sie ruhig in alle Ausrüstungs-Technologien. Die Boni, die Ihre Schiffe davon erhalten, sind alle recht sinnvoll und erleichtern Ihnen die Gefechte.

Waffentechnologie

Ene, Mene, Muh

Gleich vier Waffentechnologien stehen Ihnen zur Verfügung – welche davon Sie wie weit entwickeln, dürfte die Frage mit dem meisten Diskussionspotenzial sein. Die Bandbreite ist einfach enorm und jede Technologie hat ihre Vor- und Nachteile. Für die Kampagne hat sich auf jeden Fall ein Schwergewicht in der Protonen-, Raketen- und Quantenforschung als die effektivste Wahl erwiesen. Auf Ionenwaffen wurde weitgehend verzichtet.

Turm oder Blaster?

1. Sie haben beim Bau Ihrer Schiffe in der Regel die Wahl zwischen diesen beiden Varianten. Treffen Sie Ihre Entscheidung nach dem Verwendungszweck. Schiffe, die für das Planetenbombardement eingesetzt werden sollen, sind mit Blasterwaffen wesentlich effektiver, da sie die Bewohner dezimieren.

2. Für Gefechte im freien Raum geben Sie den Turmvarianten den Vorzug – der Grund liegt klar auf der Hand. Die Gefechtstürme lassen sich viel schneller auf einen Gegner ausrichten als ein ganzes Schiff mit starren Blasterwaffen.

Ohne Moos nix los

Wie bringe ich meine Wirtschaft in Schwung?

Sie werden schnell merken, dass die Forschung und Produktion immense Summen verschlingt. **Haegemonia** bietet Ihnen mehrere Möglichkeiten, um an Geld zu kommen.

Der Erzabbau

Rufen Sie zu Beginn eines Szenarios die Sternenkarte auf und halten Sie Ausschau nach Erz-Asteroiden. Da die Erzbasen zu den Spezialschiffen zählen, ist ein massiver Einsatz heikel, weil Sie dann keine Raumbasen mehr produzieren können. Mehr als zwei Erzkähne gleichzeitig sollten Sie besser nicht einsetzen. Beuten Sie auch nur die ultrareichen Asteroiden aus, deren Ergiebigkeit ist am größten.

Der Handel

Die Idee mit dem planetaren Handel ist recht nett, aber leider nicht so ergiebig, wie man das gerne hätte. Da auch die Handelsschiffe zu den Spezialschiffen zählen, ist deren Einsatz nur dann ratsam, wenn genügend „Luft" da ist. Außerdem dauert es einfach sehr lange, bis der Geldfluss richtig zum Tragen kommt.

Steuereinnahmen

Was im echten Leben funktioniert, lässt sich auch in **Haegemonia** bestens durchführen. Gegen leere Kassen helfen hohe Steuern. Ein kurzfristiges Anheben auf den maximalen Steuersatz füllt sehr schnell die Kassen. Bei extremen Steuererhöhungen behalten Sie am besten die Moralanzeige Ihrer Bevölkerung im Auge. Wenn es kritisch wird (unter 40), reduzieren Sie den Steuersatz wieder, bis die Moral zu steigen beginnt.

Spionageklau

Ein gut trainierter Spion ist eine hervorragende Geldquelle. Benutzen Sie nach Möglichkeit immer wenigstens einen Spion, der Ihnen permanent Geld in die Kasse spült. Wenn Sie ohnehin gerade einen Planeten belagern, erfüllt der Spion hier ebenfalls seinen Zweck als „Kuhmelker".

Kolonisierung

Macht eine ausgedehnte Planetenbesiedelung innerhalb einer Mission Sinn?

Sie können sich in der einzelnen Mission ruhig Zeit lassen, alle besiedelbaren Planeten zu ko-

H



DICHTGEMACHT Eine so platzierte Raumbasis wird zur tödlichen Falle für jeden Gegner, der gerade aus dem Springpunkt ins System eintritt.



SPIONAGEBERICHT Achten Sie auf die Texteinblendungen, wenn Ihr Spion Erfolg hatte. Gestohlene Technologien erforschen Sie wesentlich billiger.



VOLL NACH PLAN Wenn Sie einen Planeten angreifen, setzen Sie eine Basis mit ein. Vergessen Sie nicht, die Werften zu zerstören.

lonisieren. Für die Erforschung neuer Technologien ist das von Vorteil, da Sie wesentlich schneller ans Ziel kommen. Lediglich die begrenzte Forschungspunktzahl pro Mission grenzt Sie dann noch ein. Etliche der Missionen in der Kampagne bauen aufeinander auf. Wenn Sie dann in der vorigen Mission tüchtig gesiedelt und geforscht haben, haben Sie in der Folgemission einen besseren Start.

Strukturieren Sie Ihr Imperium

Wenn Sie mehrere Planeten innerhalb eines Systems besiedeln, richten Sie jeden Planeten auf einen Schwerpunkt hin aus. Entwickeln Sie auf kleinen Planeten Fabriken und ein Militärcollege, um dort schnell und vor allem besser ausgebildete Einheiten zu fertigen. Schützen Sie solche Planeten nach Möglichkeit auch mit Orbitalkanonen. Nutzen Sie die großen Planeten, um dort die Bevölkerung zu maximieren. Biosphären und moralsteigernde Bauten sind hier ideal, dadurch entwickeln Sie einen großen Planeten zum Steuer-Goldesel des jeweiligen Systems.

Alle Planeten kolonisieren

Jeder kolonisierbare Planet ist eine Geldquelle. Expandieren Sie also, was das Zeug hält. Selbst kleine Monde sollten besiedelt werden. Nutzen Sie den bevölkerungsreichsten Planeten als Ausgangsbasis für Kolonistentransporte. Bei einer Bevölkerung von einigen Milliarden Menschen ist der Verlust von 30 Millionen Bewohnern für den Transporter ganz schnell wieder ausgeglichen. Transportieren Sie so viele Menschen wie möglich auf neue Planeten.

Schnelles Wachstum

Auf einem neuen Planeten sollten Sie – sofern kein akuter Geldmangel herrscht – die Steuer auf null setzen und ein Wohnbauprojekt starten. Die Bevölkerung explodiert förmlich und schon bald können Sie von Milliarden neuer Bewohner Steuern kassieren.

Helden

Wie setze ich die Helden ein?

Ziehen Sie auf jeden Fall das Handbuch zurate, um die Auswirkungen der einzelnen Fähigkeiten abschätzen zu können. In der Kampagne sind vor allem die politischen und wirtschaftlichen Helden wichtig. Richtig eingesetzt, profitieren Sie enorm durch erhöhtes Bevökerungswachstum und Produktionsboni. Suchen Sie sich vor allem Helden mit Eigenschaften aus, die einen Moralbonus geben. So können Sie erhöhte Steuersätze festlegen, ohne dass Ihre Popularität darunter leidet.

Soldaten

Helden mit Kampfeigenschaften sind hervorragend dazu geeignet, um Raumbasen zu kommandieren. Wenn Sie die Helden in Staffeln einsetzen, müssen Sie immer ein wachsames Auge darauf haben. Im Kampfeinsatz wird ein Held am ehesten verletzt oder gar getötet.

Helden immer einsetzen

Im Eifer des Gefechts vergisst man allzu leicht, Helden zuzuweisen. Machen Sie es sich also zu Beginn jeder Mission zur lieben Gewohnheit, alle Planeten zu überprüfen, Helden zuzuweisen und Staffeln zu ordnen.

Die Raumbasen

Die Wächter im Weltraum

1. Unterschätzen Sie auf keinen Fall die strategische Bedeutung der Raumbasen. Zum einen lassen sie sich zur Verteidigung Ihrer Kolonien einsetzen. Da eine Basis aber immer nur höchstens eine Planetenseite abdecken kann, wird im späteren Verlauf die Planetenverteidigung mit Basen zu aufwendig. Wenn Sie genug Platz und keine Geldprobleme mehr haben, errichten Sie lieber Planetengeschütze für die Bodenverteidigung.

2. Viel wichtiger ist der Einsatz von Raumbasen als Wachposten an den Springpunkten. Die Springpunkte eines Systems sind jeweils ein Knotenpunkt. Mit einer gut entwickelten Basis kann kein Gegner Ihr jeweiliges System überraschend angreifen. Offensiven werden sofort im Keim erstickt. Garniert mit zwei, drei Geleitstaffeln aus Korvetten oder Kreuzern, bildet ein solches Bollwerk ein unüberwindbares Hindernis für den Gegner. In Systemen mit nur einem Springpunkt können Sie so mit minimalem Aufwand das ganze System schützen. Achtung, im späteren Verlauf der Kampagne versuchen die Gegner, Ihre Basen zu umfliegen. Jetzt kommen die Geleitstaffeln voll zum Zuge, um das zu verhindern.

3. Besetzen Sie auch Wurmlöcher, die Sie nicht selber nutzen können. Wenigstens eine Staffel sollte hier stationiert sein, um eventuelle Eindringlinge zu erkennen. Haben Sie ein solches Einbahn-Wurmloch entdeckt, sollte auch hier eine Raumbasis ihren Dienst aufnehmen.

4. Der Clou: Wenn ab der dritten Episode Kreuzer ins Spiel kommen, mutiert ein so geschützter Springpunkt zum Ressourcenlager: Warum? Ganz einfach, zerstörte Kreuzer treiben als Trümmerhaufen im All umher, die Sie dann bequem mit einem Trümmersammler einsacken.

5. Auch wenn die trägen Raumbasen nur langsame Weltraumschnecken sind, sind sie auch hervorragend für die eigene Offensive geeignet. Wenn Sie einen gegnerischen Planeten angreifen wollen, rücken Sie immer mit wenigstens einer Raketen-Basis vor. Bringen Sie die Basis in Planetenschussweite in Stellung. Die hohe Feuerkraft räumt im null Komma nix mit der Planetenbevölkerung auf. Ihre mobilen Geschwader übernehmen Schutzfunktion, verteidigen die Basis vor gegnerischen Angriffen oder greifen die Schiffswerften an.

Planeten belagern

Wie unterbinde ich den ständigen Gegnernachschub?

Bevor Sie sich daran machen, einen gegnerischen Planeten anzugreifen, erkunden Sie erst mal die Sternenkarte, ob eventuelle Erz-Asteroiden in der Nähe sind. Dort ist in der Regel eine gegnerische Erzabbaubasis. Zerstören Sie solche Elemente zuerst, um die Wirtschaft des Gegners zu schädigen.

Werften zerstören

Wenn Sie mit Ihrem Kampfverband inklusive Raumbasis vorrücken, achten Sie tunlichst darauf, auf welcher Planetenseite der Gegner seine Schiffswerften hat. Bringen Sie Ihre Basis in Schussweite des Planeten und benutzen Sie einen Teil Ihrer Geschwader, um permanent die Schiffsproduktion zu unterbinden. Wenn der Gegner keine neuen Schiffe mehr starten kann, haben Sie schon so gut wie gewonnen. Es ist dann nur noch eine Frage der Zeit, bis Sie die Bevölkerung genügend dezimiert haben, um den Planeten zu übernehmen.

Was mache ich, wenn der Gegner Planetenkanonen zur Abwehr besitzt?

Kennen Sie das – Sie greifen mit 30 Schiffen einen Planeten an, drei Planetenkanonen richten sich auf Ihre Schiffe aus und plopp, plopp, plopp ist nichts mehr da von Ihrer Flotte? Spätestens jetzt kommen Ihre Spione zum Einsatz. Benutzen Sie die Sabotage, um die gegnerischen Abwehreinrichtungen zu zerstören. Erst wenn diese beseitigt sind, rücken Sie mit Ihrer Angriffsflotte vor.

Spione wie wir

Lohnt sich der Spionage-Einsatz?

Auf jeden Fall! Wer dieses Feature auslässt, verpasst eine Menge Spielspaß. Egal, ob es sich um die Aufbesserung der eigenen Kasse oder um das Ausspionieren neuer Technologien handelt, die Spione sind dafür bestens geeignet. Sobald Sie Zugriff auf das Spionage-Menü haben, investieren Sie auf jeden Fall Ihre Forschungspunkte in die verschiedenen Fähigkeiten. Wenn Sie erst mal Technologien klauen können, wird Ihre eigene Forschung erheblich billiger. Jede gestohlene Technologie kann im jeweiligen Szenario sofort genutzt werden. Noch besser ist allerdings, dass Ihnen im Forschungsmenü ein entsprechender Prototyp zur Verfügung steht. Wenn Sie ihn weiterentwickeln, kostet Sie diese Technologie nur die Hälfte der normal veranschlagten Forschungspunkte. STEFAN WEISS/FLORIAN WEIDHASE

Tuning-Tipps

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Harry-Potter-Fans aufgepasst: Hier gibt es zwei exklusive PC-Games-Magiesprüche und Performance-Tipps für zauberfaule PCs.

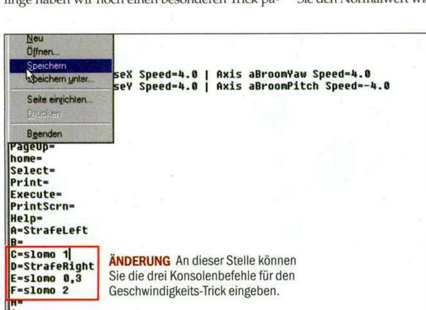
Harry Potter und die Kammer des Schreckens nutzt eine ältere Version der **Unreal**-Engine. Schon mit einem Prozessor ab 700 MHz, 256 MB RAM und einer Geforce2 Ti können Sie mit 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit und allen Details reibungslos spielen – wer einen langsameren PC hat, findet im Kasten „Tuning-Tipps" weitere Infos zum Thema Tuning. Für versierte Zauberlehrlinge haben wir noch einen besonderen Trick parat. Dazu müssen Sie die Datei „User.ini" finden (über die Windows-Suchfunktion) und mit dem Windows-Editor öffnen. Dann suchen Sie nach dem Eintrag „D=StrafeRight" (siehe Bild). In der Zeile darüber ergänzen Sie hinter dem „C=" den Befehl slomo 1, zwei Zeilen darunter schreiben Sie hinter „E=" den Befehl *slomo 0,3*. Zuletzt fügen Sie eine Zeile darunter hinter „F=" den Konsolenbefehl *slomo 2* ein. Speichern Sie ab und starten Sie das Spiel. Wenn Sie nun die Taste „E" drücken, sinkt die Spielgeschwindigkeit um 70 Prozent, mit „F" verdoppelt sie sich. Mit der Taste „C" stellen Sie den Normalwert wieder her. DIRK GOODING

TUNING-TIPPS

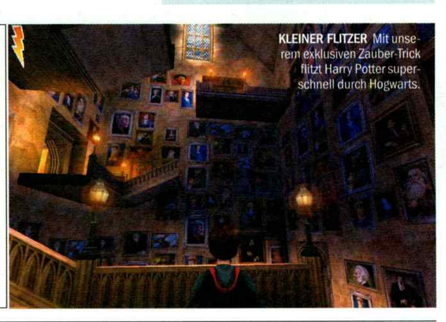
Um Harry Potter in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 700 MHz
- ☐ Geforce2 Ti
- ☐ 256 MB RAM

Mit weniger als 700 MHz:
- ☐ Den Schieberegler „Detaillevel" auf 50 Prozent setzen

Mit einem älteren 3D-Beschleuniger mit Voodoo2/3- oder TNT1/2-Chip:
- ☐ Auflösung auf 800x600 Bildpunkte setzen, bei Problemen auf 640x480 Bildpunkte verringern
- ☐ Farbtiefe auf 16 Bit reduzieren



ÄNDERUNG An dieser Stelle können Sie die drei Konsolenbefehle für den Geschwindigkeits-Trick eingeben.



KLEINER FLITZER Mit unserem exklusiven Zauber-Trick flitzt Harry Potter superschnell durch Hogwarts.

DAoC: Shrouded Isles

DAoC-Fans jubeln: Entwickler Mythic hat im Add-on Shrouded Isles die 3D-Grafik runderneuert.

Bump Mapping, hochauflösende Texturen und eine höhere Framerate dank Hardware-Geometrieberechnungen – **Shrouded Isles** veredelt die Grafik des Online-Rollenspiels **Dark Age of Camelot**. Für den Augenzauber benötigen Sie eine DirectX-8-fähige Grafikkarte à la Geforce3 oder Radeon 8500. Wer noch mit Geforce2 Ti spielt, muss auf das Add-on leider verzichten. DIRK GOODING

TUNING-TIPPS

Um Shrouded Isles in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 1.800 MHz
- ☐ Geforce4 Ti-4200
- ☐ 512 MB RAM

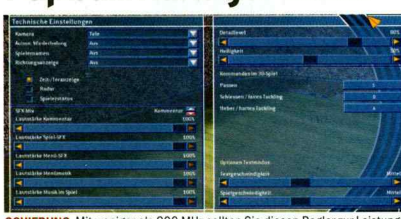
Mit weniger als 1.800 MHz:
- ☐ Clip Plane auf „Near" setzen
- ☐ FigureLOD auf „Near" setzen
- ☐ „No Figures Cast Shadows" wählen

Mit einer schnellen Grafikkarte wie Geforce4 Ti-4600:
- ☐ Anisotropen Filter einschalten (8x)

Back to Config Menu
ClipPlane: Near
Figure LOD: Near
Config Shadows
Config Water

AUFGEMOTZT In diesem Menü können Sie zum ersten Mal den Detailgrad der Grafik in DAoC verändern.

Fußballmanager 2003



SCHIEBUNG Mit weniger als 800 MHz sollten Sie diesen Regler zur Leistungssteigerung einsetzen.

Wenn Ihre Spieler fußkrank über den Platz schleichen, hilft vielleicht ein kurzes Tuning weiter.

Electronic Arts setzt in **FM 2003** die **FIFA 2002**-Engine für die 3D-Ansicht ein. Wenn Sie einen PC mit weniger als 800 MHz, Geforce2 MX und 256 MB RAM besitzen, können Sie mit dem „Detaillevel"-Regler die Framerate im 3D-Modus steigern. Klicken Sie dazu in einer laufenden Partie die „Esc"-Taste und weiter auf „Technische Einstellungen". Dort finden Sie den „Detaillevel"-Regler, der sich auf Detailgrad und Texturqualität auswirkt. Leider bietet **FM 2003** darüber hinaus keine weitere Möglichkeit mehr zum Tuning. DIRK GOODING

TUNING-TIPPS

Um FM 2003 in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 800 MHz
- ☐ Geforce2 MX
- ☐ 256 MB RAM

Mit weniger als 800 MHz:
- ☐ „Detaillevel"-Regler auf 60 Prozent

Mit weniger als 500 MHz:
- ☐ „Detaillevel"-Regler auf 30 Prozent

Asheron's Call 2

Die tolle Grafik von Asheron's Call 2 hat einen hohen Preis – wenn Ihr PC zu langsam ist, gibt's hier wertvolle Tuning-Tipps gratis.

Bei der Installation von **Asheron's Call 2** sollten Sie sich für die „Benutzer-Installation" entscheiden, sonst haben Sie keinen Einfluss auf Ort und Größe der Spieldateien. Danach stehen die Standard- und die Gesamt-Installation zur Wahl: Erstere beansprucht 1.434 MByte, allerdings fehlen hochauflösende Texturen. Die bekommt man nur, wenn man den gesamten Spielinhalt (2.223 MByte) auf die Festplatte kopiert. Laut Microsoft sollte man sich nur dann für diese Option entscheiden, wenn man eine Breitbandverbindung (DSL oder mehr), 512 MByte RAM, eine Grafikkarte mit 128 MByte Speicher und einen Prozessor mit mindestens zwei GHz sein Eigen nennt! Unsere Empfehlung: Wer eine Geforce4 Ti-4600 oder Radeon 9700 sowie 512 MB RAM besitzt, kann getrost das Gesamtpaket installieren. Der Rest wählt die Standard-Installation.

Das Konfigurationsmenü

Für den schnellen Einstieg in **Asheron's Call 2** hat Microsoft ein Konfigurationsmenü entwickelt, das Auflösung, Grafikqualität und Sound vor Spielbeginn an die Leistungsfähigkeit des PCs anpasst. Dazu klickt man einfach auf den Button „Feststellen" und schon werden sämtliche Optionen automatisch eingestellt (siehe Screenshot). Wer die Spielgeschwindigkeit oder Grafikqualität manuell verbessern möchte, ruft im Spiel mit „F3" die „Optionen" auf; unter der Registerkarte „Client" befinden sich alle wichtigen Tuningschalter und -regler auf einen Blick. In den „Render-Optionen" können Sie die Auflösung verändern sowie Kantenglättung oder Vsync ein-/ausschalten. Interessanter wird es in den umfangreichen „Grafik-Optionen". Viele der dort aufgelisteten 3D-Effekte bekommen Sie nur mit modernen DirectX-8-Grafikkarten zu Gesicht. Für ältere DirectX-7-Beschleuniger wie Geforce2 Ti oder Geforce4 MX wird auf so genannte „Fall Backs" zurückgegriffen - anstelle einer realistischen Wasseroberfläche verwendet man ein technisch simpleres Verfahren, in diesem konkreten Fall vielleicht eine einfache Wassertextur. Tuning-Tipps zu **Asheron's Call 2** entnehmen Sie bitte dem „Tuning-Tipps"-Kasten auf der rechten Seite, die wichtigsten Grafik-Optionen erklären wir kurz:

Schwerstarbeit für die Grafikkarte

„Textur-Details" bestimmt die Qualität von Modell- und Landschaftstexturen; je höher der Wert, desto mehr Grafikkarten- und Arbeitsspeicher benötigen Sie. Wie bereits erwähnt, muss man die Texturen der Qualitätsstufe „Sehr hoch" extra installieren – empfehlenswert nur mit schnellen 3D-Chips wie Geforce4 Ti-4600 oder Radeon 9700. Besitzer einer Geforce2 Ti sollten sich mit „Mittel" zufrieden geben.

„Material-Details" verziert Teile der Landschaft (Dungeons, Felsbrocken, Gebäude) mit Detailstrukturen. Der Wert „Niedrig" schaltet den Effekt aus, „Mittel" und „Hoch" bestimmt jeweils die Anzahl der Landschaftsobjekte, die mit Bump Mapping überzogen werden.

„Wasser-Reflexionen" besitzt drei Einstellungen: „Hoch" überzieht Wasseroberflächen mit Bump Mapping, das Wasser spiegelt und bewegt sich. „Niedrig" erzeugt nur einen Spiegel-Effekt, „Deaktiviert" schaltet alle Effekte ab. Ähnlich verhält es sich mit „Ufereffekte". Steht die Option auf „Hoch", erkennt man am Ufer eine schöne Brandung, mit „Niedrig" ist das Wasser in Uferzonen durchsichtig.

Schwerstarbeit für die CPU

„Modell-Details" ist ein einfacher Polygon-Schalter, der die Polygonzahlen sämtlicher Landschaftsobjekte inklusive der Modelle regelt. Nützlich, wenn man wenig CPU-Power zur Verfügung hat.

„Objektschatten" beeinflusst die Darstellung der Schatten von Spielfiguren. „Deaktiviert" stellt gar keine Schatten dar, „Einfach" lediglich einen kreisrunden Fleck. „Volumetrisch" wirft einen täuschend echt aussehenden Schatten auf den Boden. Die Option „Eigenschatten" ist eine weitere Steigerung: Charaktere projizieren nun sogar auf sich selbst Schatten (nur für CPUs über 2,5 GHz empfehlenswert).

Die „Darstellungsweite der Szenerie" beeinflusst, ab welcher Entfernung und mit welchem Detailgrad Objekte wie Bäume oder Ruinen gezeichnet werden. Gleiches gilt für die „Darstellungsweite der Landschaft": Je höher der eingestellte Wert, desto weiter können Sie sehen. Über „Verzierungsreichweite der Landschaft" legen Sie fest, bis zu welcher Distanz Gräser und Blumen gerendert werden. DIRK GOODING

TUNING-TIPPS

Um Asheron's Call 2 in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
☐ 3.000 MHz ☐ Radeon 9700 ☐ 1.024 MB RAM

Mit weniger als 2.500 MHz:
- ☐ Darstellungsweite der Szenerie auf „Niedrig" setzen
- ☐ Darstellungsweite der Landschaft auf „Mittel" setzen
- ☐ Verzierungsreichweite der Landschaft auf „Mittel" setzen
- ☐ Objektschatten auf „volumetrisch" setzen

Mit weniger als 1.500 MHz:
- ☐ Darstellungsweite der Szenerie auf „Niedrig" setzen
- ☐ Darstellungsweite der Landschaft auf „Niedrig" setzen
- ☐ Verzierungsreichweite der Landschaft deaktivieren
- ☐ Modell-Details auf „Niedrig" setzen
- ☐ Objektschatten auf „Einfach" setzen
- ☐ Landschaftsschatten deaktivieren
- ☐ Wolkenschatten deaktivieren
- ☐ Lichtquellen deaktivieren
- ☐ Waffenspuren deaktivieren
- ☐ Adaptive Verringerung einschalten
- ☐ Den Schieberegler „Stärke der adaptiven Verringerung" ganz nach rechts bewegen

Mit einer Grafikkarte der Geforce3-Klasse:
- ☐ Textur-Details auf „Mittel" setzen
- ☐ Material-Details auf „Mittel" setzen

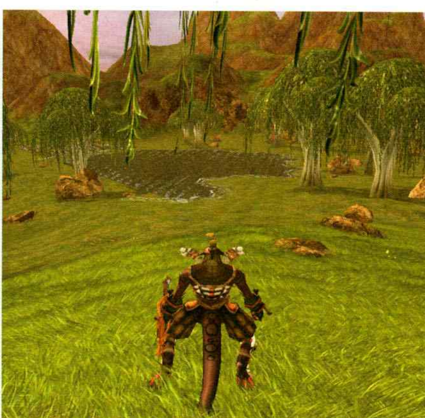
Mit einer Grafikkarte der Geforce2-Klasse:
- ☐ Auflösung auf 800x600 verringern
- ☐ Textur-Details auf „Niedrig" setzen
- ☐ Material-Details auf „Niedrig" setzen
- ☐ Wasser-Reflexionen deaktivieren
- ☐ Ufereffekte deaktivieren
- ☐ Trilineare Filter deaktivieren



AUSWAHL Vor Spielbeginn können Sie die Grafikdetails in diesem Menü automatisch einstellen lassen.



NIEDRIGE DETAILS Mit niedrigen Details sieht Asheron's Call 2 nicht sonderlich toll aus und ähnelt älteren Online-Rollenspielen wie Everquest oder DAoC.



VOLLE DETAILS Hochauflösende Texturen, hohe Sichtweite und viele Details – ab Geforce4 Ti-4200, 2.000 MHz und 512 MB RAM läuft AC 2 ganz anständig.

Sim City 4

Sie haben Ihren PC vor einem halben Jahr gekauft und freuen sich nun auf Sim City 4? Dann besorgen Sie sich am besten gleich wieder einen neuen Computer!

Sim City 4 dürfte für die meisten aktuellen PC-Systeme eine echte Herausforderung darstellen. Das brandneue Aufbauspiel von Maxis benötigt derart viel Arbeitsspeicher und Prozessor-Kraft, dass sich selbst auf absoluten High-End-Rechnern merkliche Ruckler und Aussetzer kaum vermeiden lassen. Eine dreiste Untertreibung sind die Herstellerangaben zum Thema Hardware-Anforderungen. Als Minimum wird in der Readme-Datei unserer Testversion allen Ernstes ein Pentium 3 mit 500 MHz, 128 MByte RAM und eine Grafikkarte mit 16 MByte RAM angegeben. Wer sich **Sim City 4** als Diavortrag anschauen möchte, bekommt mit dieser Konfiguration die Gelegenheit dazu – inklusive Kaffeepausen wegen minutenlanger Ladevorgänge. Was die empfohlene Hardware anbelangt, sieht es nicht besser aus – mit 1 GHz, 256 MByte RAM und einer Grafikkarte mit 32 MByte kann man **Sim City 4** gerade noch mit niedrigen Details, 800x600 Bildpunkten sowie 16 Bit spielen.



IDEAL In der zweit-höchsten Zoomstufe lässt sich Sim City 4 noch am besten spielen.

Leistungs-Analyse

Erst ab einem Athlon XP 2000+, einer Geforce3 Ti-200 und 512 MByte RAM läuft **Sim City 4** einigermaßen erträglich (1.024x768, 16 Bit, volle Details). Ruckeln wird es auf diesem PC trotzdem, glücklicherweise bleibt man aber von größeren Nachladepausen verschont. Die treten nämlich immer dann auf, wenn Sie die Zoomfunktion benutzen oder schnell über die Landschaft scrollen. Das Bild friert dann kurz ein, die Festplatte rumpelt und nach und nach werden die passenden Texturen für Häuser, Bäume und Modelle (Autos, Passanten) in den Arbeitsspeicher geladen und anschließend auf den Bildschirm gepappt. Diese Prozedur dauert umso länger, je weniger Arbeitsspeicher und Prozessor-Leistung zur Verfügung stehen. Unser Tipp: Mit dem Mausrad kann man kaum kontrollieren, wie viele Stufen man hineinoder herauszoomen möchte. Verwenden Sie daher nicht das Mausrad, sondern benutzen Sie die „Plus"- und „Minus"-Tasten in der Menüleiste, um kontrolliert zu zoomen. Grundsätzlich empfiehlt es sich, über die Mini-Karte zu navigieren, die Kamera nicht zu drehen und die zweithöchste Zoomstufe zu benutzen. Dadurch gewinnt man nicht nur an Übersicht, **Sim City 4** läuft auch wesentlich reibungsloser, da das bunte Treiben in den Straßen ausgeblendet wird.

Grafikkarte unwichtig?

Was die Grafikkarte betrifft, so konnten wir keinen Geschwindigkeitsunterschied zwischen Geforce4 Ti-4600 und Geforce2 Ti feststellen. Das passt gut zu unserer Vermutung, dass die von Maxis gepriesene 3D-Engine im Grunde ein Technologie-Mix aus zweidimensionalen Objekten (Häuser, Autos, Bäume etc.), dreidimensionaler Spielfläche und 3D-Effekten wie Rauch ist. Gerade die Häuser weisen einen so unglaublich hohen Detailgrad auf, dass sie aus technischer Sicht nur zweidimensionale Bitmaps wie bei **Anno 1503** sein können. Daraus ergibt sich folgender Tuning-Ansatz: Um den Spielablauf in **Sim City 4** ruckelfreier zu gestalten, muss man den Prozessor entlasten (siehe Kasten „Tuning-Tipps"). Zu wenig Arbeitsspeicher (weniger als 512 MByte RAM) lässt sich leider nur in den seltensten Fällen mit Tuning-Tricks ausgleichen. Zwar könnten Sie theoretisch mit einer Minimal-Auflösung von 800x600 Bildpunkten und 16 Bit Farbtiefe einen geringfügig flüssigeren Spielablauf erzielen, da die Texturen nun wesentlich kleiner sind und weniger Speicherplatz benötigen. Allerdings fällt der Unterschied zu 1.024x768 Pixeln und 32 Bit nicht sonderlich hoch aus. Fazit: Bei 256 MByte RAM und weniger ist die Anschaffung eines weiteren Speicherriegels für **Sim City 4** leider unumgänglich, wenn Sie nicht permanent mit störenden Rucklern konfrontiert werden wollen. DIRK GOODING

TUNING-TIPPS

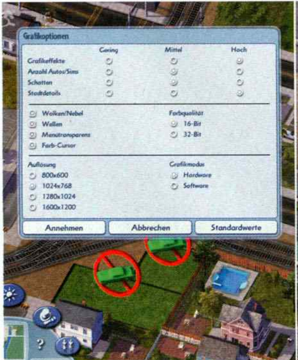
Um Sim City 4 ruckelfrei in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

☐ 2.400 MHz ☐ Geforce2 Ti ☐ 1.024 MB RAM

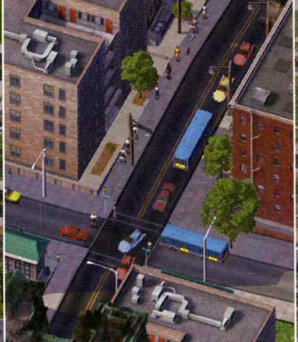
Mit weniger als 2.000 MHz:
- ☐ Anzahl Autos/Sims auf „Mittel" setzen
- ☐ Schatten auf „Mittel" setzen
- ☐ Stadtdetails auf „Mittel" setzen

Mit weniger als 1.200 MHz:
- ☐ Anzahl Autos/Sims auf „Gering" setzen
- ☐ Schatten auf „Gering" setzen
- ☐ Stadtdetails auf „Gering" setzen
- ☐ Grafikeffekte auf „Gering" setzen

Mit weniger als 512 MB RAM:
- ☐ Auflösung auf „800x600" verringern
- ☐ Farbtiefe auf „16 Bit" herabsetzen



EINGESTELLT Über das „Grafikoptionen"-Menü können Sie die Grafikqualität anpassen.



LEISTUNGS-STAU Ein Grund, wieso Sim City 4 so elendig ruckelt, ist der dichte Straßenverkehr.



NOTSTAND Wetter-Effekte wie Nebel oder dieser Wirbelsturm wirken sich negativ auf die Framerate aus.

3 PC Games + 1 Sonderheft | Angebot

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten!

PC Games Testjahrbuch 2002

Anno 1503? **Mafia**? **Morrowind**? **Age of Mythology**? Oder doch lieber **Unreal Tournament 2003**? Im traditionellen Testjahrbuch zeigt Ihnen Deutschlands große Spiele-Fachredaktion, welche Spiele wirklich ihr Geld wert sind. Neben ausführlichen Beschreibungen und ehrlichen Bewertungen enthält das Sonderheft einen Spiele-Index mit allen Neuerscheinungen 2002 zum bequemen Nachschlagen – von A bis Z. Dazu zwei CD-ROMs: Die besten Demos des Jahres zum selbst Ausprobieren!

PC Games Tipps & Tricks

Wissen, wie es gespielt wird! Weit über 1.800 Tipps zu den besten Spielen des letzten halben Jahres! Im PC Games Tipps-&-Tricks-Sonderheft finden Sie ausführliche Komplettlösungen unter anderem zu **Warcraft 3**, **NOLF 2** und **Mafia**. Auch aktuelle Titel wie **UT 2003**, **Anno 1503** und der neue **Fußballmanager 2003** werden ausführlich behandelt. Zum Heft gibt es gleich vier randvolle CDs mit aktuellen Treibern & Patches, einem kompletten PC-Games-Archiv im PDF-Format und den heißesten Demos.

PC Games Hardware – Video am PC

Digital Video ist in aller Munde und die DVD wird analoge Videomedien in absehbarer Zeit abgelöst haben. Wir zeigen Ihnen, welche Möglichkeiten Sie durch die neue Technologie haben und wie der PC hilft, diese optimal zu nutzen: Erfahren Sie alles zum Thema Ausstattung bis zu den richtigen Anschlüssen, digitalisieren Sie Ihre „alten" Viedoaufnahmen für die Ewigkeit, lesen Sie, wie Sie die Bildqualität optimieren und perfekte Videoschnitte erzielen. Legen Sie gleich los mit allen wichtigen Tools auf der Heft-DVD.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo!) + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen ges. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ☐ „PC Games Testjahrbuch 2002/2003" (Art.-Nr. 002176)
- ☐ „PC Games Tipps-&-Tricks-Sonderheft" (Art.-Nr. 002177)
- ☐ „PC Games Hardware – Video am PC" (Art.-Nr. 002205)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 01

Hardware-Hilfe

Brauche schnelle Hardware

Ich will mir einen neuen Rechner kaufen und ihn mir selbst zusammenstellen. Splinter Cell, World of Warcraft und Star Wars: Galaxies sollen damit flüssig laufen. Ich dachte an eine Ati Radeon 9500, einen AMD Athlon XP 2100+ und ein Epox-8K5A3+-Mainboard zusammen mit 512 MB RAM. Reicht das aus? Mein alter PC ist ein AMD Athlon Classic mit 550 MHz und einer Elsa Erazor III Pro sowie 128 MB SDR-SDRAM.

DENNIS SCHLIEMER, PER E-MAIL

Zugegeben, Ihr aktueller PC ist für die genannten Spiele zu langsam. **Splinter Cell** und **Star Wars: Galaxies** setzen bereits DirectX-8-Grafikeffekte (über Pixel Shader und Vertex Shader) ein – wenn Sie auf eine Ati-Grafikkarte bestehen, ist eine Radeon 8500/8500 LE oder Radeon 9000 also Pflicht. Die 9500/9700er unterstützen außerdem DirectX 9, können diese Stärke aber aufgrund fehlender Spiele vermutlich noch eine ganze Weile nicht ausspielen. Das von Ihnen gewählte KT333-Mainboard ist mittlerweile zwar nicht mehr aktuell, aber günstig zu haben und für den Prozessor vollkommen ausreichend. Unser Tipp für ein schnelles, aber teureres Athlon-XP-System ist ein Nforce2-Mainboard mit zwei Speicherriegeln à 256 MByte DDR400-Speicher. Zusammen mit der Radeon 9500 Pro (8 Pixel-Pipelines) sollten auch zukünftige DirectX-9-Spiele in akzeptabler Geschwindigkeit laufen.

Passt die CPU zu mir?

Ich besitze ein Asus A7V133-C und würde gerne wissen, ob ein AMD Athlon XP 2000+ damit funktioniert. Was denken Sie eigentlich über die Boxed-Versionen von Prozessoren – also über die mit Kühler? Kann ich die ohne Probleme kaufen oder sollte ich lieber die Finger davon lassen? Zurzeit besitze ich einen Duron mit 1,2 GHz.

ERIC G., PER E-MAIL

Ab der Hardware-Version 1.05 können Sie das A7V133-C auch mit dem Athlon XP 2000+ betreiben. Welche Versionsnummer Ihre Platine aufweist, finden Sie heraus, indem Sie den PC ausschalten, den Stromstecker entfernen und das Seitenblech abmontieren. Zwischen den einzelnen Steckplätzen auf dem Mainboard finden Sie den Aufdruck „A7V133-C" – und direkt daneben die Versionsnummer. Wenn dort ein „Rev. 1.05" prangt, können Sie den Athlon XP 2000+ einsetzen. Details zum Upgrade finden Sie auf der Webseite http://www.asuscom.de/support/techmain/FAQ/amd_mb/faq085b_CPU_Upgrade_II.htm.

Windows kaputt

Ich habe ein Problem mit meiner Geforce4 Ti-4200 von Gainward. Als ich neulich meinen Computer aufräumen wollte, habe ich gelesen, dass es Programme gibt, die den alten Detonator-Treiber von Nvidia löschen. Ich habe mir also die drei Tools Powerstrip, NVCleaner und NVmax heruntergeladen und installiert. Anschließend wollte ich einen Neustart machen. Der PC fährt zwar hoch, bleibt aber bei dem Text der BIOS-Anzeige stehen. Später höre ich dann die Startmusik von Windows. Also habe ich die Ti-4200 gegen eine alte Ati-Grafikkarte getauscht – und mit der funktioniert es wunderbar. Anschließend habe ich die Geforce4 wieder eingebaut und dann konnte ich schon mein Windows-Passwort eingeben. Ein Fenster sagte mir dann, dass ein Problem mit den Treibern der Anzeige besteht. Was soll das? Ich soll neue Treiber installieren – das würde ich auch gern, wenn mein Windows mal starten würde. Was soll ich machen?

SASCHA LEITER, PER E-MAIL

Die Detonator-Treiber müssen Sie nicht löschen, um neue Treiber aufspielen zu können. Sollten Sie tatsächlich einen aktuellen Detonator löschen wollen, können Sie dies aber einfach und sicher über „Start" – „Systemsteuerung" – „Software" erledigen. Zu Ihrem Problem: Starten Sie Ihren PC neu und drücken Sie vor dem Windows-Startbildschirm die Taste F8. Nun gelangen Sie in ein Textmenü, in dem Sie den „Abgesicherten Modus" auswählen. Sollte Windows nun immer noch nicht starten, werden Sie an einer Neuinstallation nicht vorbeikommen. Im Normalfall erscheint allerdings Ihr Desktop. Deinstallieren Sie über den oben erwähnten Weg alle Grafiktreiber für die Ati-Platine und die Geforce4 und starten Sie den PC dann neu. Windows sollte Ihnen nun einen Standard-Grafikkartentreiber anbieten. Wählen Sie diesen aus und installieren Sie anschließend den aktuellen Detonator-Treiber für Ihr Betriebssystem von unserer Heft-CD.

Schlechte Karte?

Ich bin im Besitz einer Hercules Prophet MX LT 32 MB AGP. Welchem Grafikchip entspricht das in Ihrem Testcenter? Besitzt sie eigentlich Hardware-T&L?

THOMAS KNECHT, PER E-MAIL

Ja, denn bereits seit dem ersten Geforce-Grafikchip (Geforce256) unterstützen Geforce-Grafikkarten die Transform&Lighting-Funktion. Der Geforce2-MX-Grafikchip auf Ihrer Grafikkarte zählt also auch dazu. Die einzigen nennenswerten Grafikkarten der letzten beiden Jahre ohne Hardware-T&L verwenden den Kyro-II-Grafikchip.

GTA 3 Bildprobleme

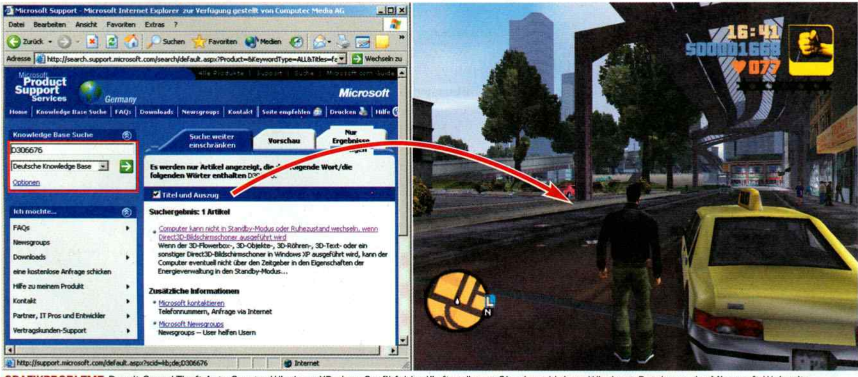
Mein GTA 3 bereitet mir Sorgen, seitdem ich Windows XP installiert habe. Gleich nach der Installation traten Bildfehler auf. Theoretisch könnte ich das Spiel zwar spielen – allerdings funktioniert der Radar leider nicht. Mein PC ist ein Pentium III mit 1.000 MHz mit einer Geforce3 Ti-200. Alle Treiber sind in der aktuellsten Version installiert.

THOMAS LINDENBERG, PER E-MAIL

Der Fehler liegt nicht im Spiel, sondern in einer alten DirectX-Datei, auf die Windows XP zurückgreift. Mit dem Service Pack 1 (www.microsoft.de) wird er behoben. Alternativ können Sie auch die Webseite support.microsoft.de aufrufen und oben links in der deutschsprachigen Knowledgebase nach dem Begriff „D306676" suchen. Als Suchergebnis erhalten Sie einen Link zu einem Patch, der das Problem ebenfalls behebt.

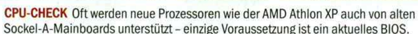
Geforce FX - lohnt sich's?

Ich besitze einen Athlon XP 2100+ sowie 512 MB DDR-RAM und das Elitegroup K7S5A. Meine Grafikkarte ist eine Geforce2 GTS, die für meinen PC natürlich unterdimensioniert ist. Ich brauche also eine neue Grafikkarte. Zwei scheinen mir besonders interessant, allerdings weiß ich nicht, wie gut die beiden zu meinem Prozessor passen. Es kämen die Radeon 9700 und der neue Geforce FX in Frage. Meine Wunschplatine soll also DirectX 9 unterstützen und auch etwas länger halten. Können Sie mir bitte sagen, welche Karte vom



GRAFIKPROBLEME Damit Grand Theft Auto 3 unter Windows XP ohne Grafikfehler läuft, müssen Sie einen kleinen Windows-Patch von der Microsoft-Webseite herunterladen und installieren. Besuchen Sie dazu die Webseite support.microsoft.com und suchen Sie in der Knowldege Base nach dem Eintrag „D306676".





CPU-CHECK Oft werden neue Prozessoren wie der AMD Athlon XP auch von alten Sockel-A-Mainboards unterstützt – einzige Voraussetzung ist ein aktuelles BIOS.



ANSPRUCHSVOLL Für Splinter Cell sollten Sie wenigstens eine DirectX-8-kompatible Grafikkarte Ihr Eigen nennen, um alle Grafikeffekte ruckelfrei zu genießen.

Preis-Leistungs-Verhältnis her am besten zu meinem System passt?

CHRISTOPH ZIMMERMANN, PER E-MAIL

Bei den neuesten Grafikkarten wie den Radeon 9700ern sowie den neuen Geforce-FX-Platinen müssen Sie immer von einem sehr schlechten Preis-Leistungs-Verhältnis ausgehen. Wir empfehlen Ihnen die Radeon 9700 Pro (ca. 450 bis 500 Euro), denn im Vergleich zum Geforce FX (ca. 500 bis 600 Euro) ist sie etwas günstiger. Welche Chipvarianten Nvidia mit dem Geforce FX auf den Markt bringt, ist immer noch unklar – ebenso wie die 3D-Leistung der neuen Platine. Fest steht: Die Treiber der Radeon 9700 Pro sind stabil und ihr Preis wird vermutlich zum Start der Geforce-FX-Platinen Ende Januar / Anfang Februar weiter sinken.

Grafikkarte - welche kaufe ich?

Ich stehe vor der Entscheidung, ob ich mir einen Aldi-PC oder einen PC von DELL kaufe. Welche Grafikkarte ist denn besser? Die Geforce4 Ti-4200 oder die Radeon 9700? Der Prozessor, den ich mit der Platine einsetzen möchte, soll ein Pentium 4 2,3 GHz sein.

WILHELM WILD, PER E-MAIL

Die Radeon 9700 ist der Geforce4 technisch voraus, da sie die bald erscheinende Spieleschnittstelle DirectX-9 bereits unterstützt. Wirklichen Nutzen daraus können Sie aber noch nicht ziehen, da selbst aktuelle 3D-Spiele oft nur DirectX-7-Grafikeffekte verwenden – ein aktuelles Beispiel ist **Unreal Tournament 2003**. Eine Geforce4 Ti-4200 wird Ihnen je nach Spielevorlieben wenigstens die nächsten zwölf Monate ruckellosen Spielspaß ermöglichen.

Wie lösche ich mein BIOS?

Ich habe mir irgendwann einmal im BIOS ein Passwort eingerichtet. Jetzt wollte ich ins BIOS hinein, um eine Einstellung zu verändern, das BIOS verweigert aber mein altes Passwort. Ich habe es in allen denkbaren Möglichkeiten eingegeben – was kann ich tun, um die Passwort-Abfrage zu umgehen?

JONAS MARCKERT, PER E-MAIL

Es gibt einen Weg. Ihre Passwortdaten werden im so genannten CMOS-Speicher auf dem Mainboard gespeichert. Dieser Speicher wird von einer kleinen, flachen Batterie gespeist. Um den Speicher zu löschen, schalten Sie zuerst Ihren PC aus, entfernen anschließend den Netzstecker und schrauben dann die Seitenverkleidung des Gehäuses ab. Bevor Sie jetzt in das Gehäuse fassen, sollten Sie mit der Hand eine Heizung berühren, um Schäden an der Hauptplatine zu vermeiden. Auf dem Bild rechts haben wir exemplarisch eine Flachbatterie abgebildet. Wenn Sie die Batterie auf Ihrem Mainboard ausfindig gemacht haben, müssen Sie ihren Stromkreislauf für zehn bis 15 Sekunden unterbrechen. Wird die Batterie auf der flachen Oberseite von einer Kontaktfeder fixiert, so schieben Sie einfach ein Stück Papier zwischen die Batterie und den oberen Kontakt. Wenn die Batterie am Rand von einer oder zwei Klemmen gehalten wird, müssen Sie einen kleinen Schraubenzieher bemühen, um die Batterie zu lösen. Bitte vermeiden Sie es, während des Vorgangs andere PC-Komponenten wie die Grafikkarte zu berühren, um unnötige PC-Probleme zu vermeiden.

BERND HOLTMANN



ERINNERUNG Diese Batterie betreibt das Gedächtnis eines Mainboards.

Noch Fragen?

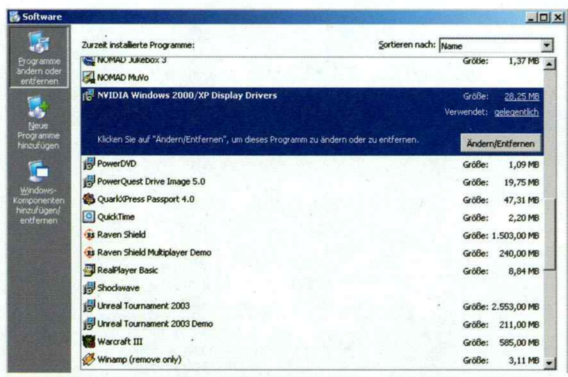
Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.



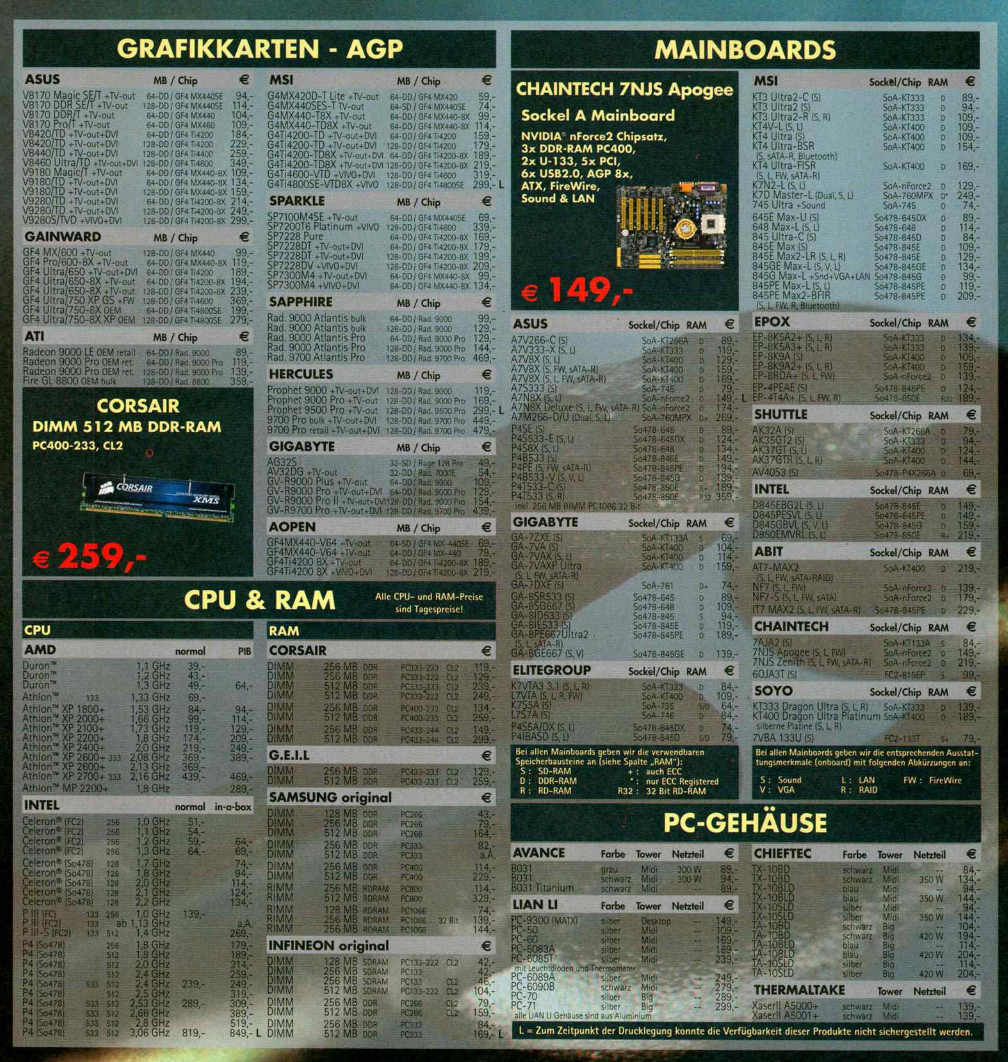
TRICKREICH? Neue Grafikkartentreiber installieren Sie einfach immer neu. Sollten Probleme auftreten, deinstallieren Sie ihn über das Software-Menü und installieren Sie ihn nach einem Neustart erneut.

PREISWERT & SCHNELL & ZU

ALTERNATE™
COMPUTERVERSAND GMBH

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

MULTIMEDIA

Webcams

LOGITECH	Anschluss	€
QuickCam Express Refresh	USB	34,-
QuickCam Zoom	USB	64,- L
QuickCam Cordless	USB	219,- L
ClickSmart 310	USB	69,-
ClickSmart 510	USB	154,-

CREATIVE	Anschluss	€
WebCam Pro	USB	44,-
WebCam Pro EX	USB	69,-
PC-Cam 300	USB	99,-
PC-Cam 750	USB	149,-

PHILIPS	Anschluss	€
PCVC720K	USB	39,-
PCVC730K	USB	59,-
PCVC740K	USB	79,-
PCVC750K	USB	99,-

TERRATEC	Anschluss	€
TerraCam	USB	27,-
TerraCam 2move	USB	67,-

Headsets

PLANTRONICS	€
.Audio 20	15,-
.Audio 30	19,-
.Audio 60	34,-
.Audio 70	34,-
.Audio 90	39,-
DSP-100	64,-
DSP-300	69,-
DSP-400	79,-
DSP-500	89,-
M1000 (Bluetooth)	119,-

Diverse		€
LOGITECH Headset 20	USB	59,-
LOGITECH Headset 30 Premium	USB	69,-
MICROSOFT GameVoice 2in1	USB	49,- L
TERRATEC HeadSet Master		14,-
TERRATEC HeadSet Master 2		19,-

Zubehör

Zubehör	€
PLANTRONICS .Audio Switch	14,-
PLANTRONICS .Audio 10 Mikrofon	19,-
TERRATEC Micro Master	14,-

LG AHA-FD770
MP3-Player 3-in-1 Combo
Kassettenplayer & Radio, inkl. 5 MultiMedia Karten (insgesamt 128 MB), 3,5" Universal Cardreader, Ohrhöhrer & Kabelfernbedienung
€ 179,-

MP3-Player

ARCHOS	Speicher	€
Jukebox Recorder 10	10 GB	299,-
Jukebox Recorder 20	20 GB	349,-
Jukebox Recorder 20 inkl. Carkit und Netzteil	20 GB	429,-
Jukebox Recorder FM	20 GB	449,- L
Jukebox Multimedia	20 GB	429,-
Jukebox Multimedia Camera	20 GB	479,-

CREATIVE	Speicher	€
MuVo	64 MB	149,-
D.A.P Jukebox	20 GB	329,-
Jukebox 2	10 GB	289,-
Jukebox 3	20 GB	379,-
Jukebox Zen	20 GB	449,- L

SONICBLUE	Speicher	€
RioVolt SP50	CD-MP3	89,-
RioVolt SP90	CD-MP3	129,-
RioVolt SP350	CD-MP3	249,- L
Rio S30S	64 MB	219,- L
RioRiot	20 GB	399,-

Diverse	Speicher	€
LG AHA-FD770	32 MB	79,-
LG AHA-FD770 +Cardreader	128 MB	179,-
TERRATEC C.A.R. 4000	40 GB	949,-

SOUNDSYSTEME

Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
SB 4.1 Digital bulk	PCI	22,-
SB 4.1 Digital retail	PCI	39,-
SB 5.1 Digital retail	PCI	69,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	39,-
SB Live! Player 5.1 +Inspire 5.1 5700	PCI	389,-
SB Audigy Player retail	PCI	89,-
SB Audigy 2 retail	PCI	134,-
SB Audigy 2 Platinum retail	PCI	249,-
SB Extigy retail	USB	174,-

HERCULES	Typ	€
Gamesurround Muse 5.1 DVD	PCI	44,-
Gamesurround Muse LT inkl. Lautsprechersystem XPS-210	PCI	59,-
Gamesurround Fortissimo III	PCI	69,-
Game Theatre XP 7.1	PCI	124,- L

TERRATEC	Typ	€
Soundsystem 128i	PCI	24,-
Soundsystem DMX 6Fire LT	PCI	129,-
Soundsystem DMX 6Fire24/96	PCI	229,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun	PCI	44,-
Soundsystem Aureon 5.1 Sky	PCI	124,- L
Soundsystem Aureon 7.1 Space	PCI	154,- L
Audiosystem EWX 24/96	PCI	179,-

Diverse	Typ	€
Soundkarte 4-Kanal	PCI	9,-
HOONTECH ST Digital XG Gold	PCI	64,-
HOONTECH ST I-Phone Digital XG	PCI	74,-
VIDEOLOGIC Sonic Vortex 2 bulk	PCI	39,-

Lautsprecher

CREATIVE	Typ	€
Inspire 2.1 2400	2.1	49,-
Inspire 2.1 Digital 2800	2.1	119,-
Inspire 4.1 4400	4.1	64,-
Inspire 5.1 5100	5.1	89,-
Inspire 6.1 6700	6.1	124,-
CSW MegaWorks THX 2.1 250D	2.1	249,-
CSW MegaWorks THX 5.1 550	5.1	379,-

TEAC	Typ	€
PowerMax 60	Stereo	9,-
PowerMax 200	Stereo	29,-
PowerMax 300	Stereo	34,-
PowerMax 800	2.1	69,-

VIDEOLOGIC	Typ	€
ZXR200 silber	2.1	69,-
ZXR500 silber	5.1	119,-
ZXR500 inkl. Dolby Digital Decoder	5.1	239,-
Sirocco Pro	2,1	849,-
DigiTheatre LC silber	5.1	179,-
DigiTheatre silber	5.1	339,-
DigiTheatre DTS silber	5.1	549,-
DigiTheatre Decoder silber	--	169,-

Diverse	Typ	€
HERCULES XPS 210	2.1	49,-
HERCULES XPS 510	5.1	84,-
KINYO TA-927	4.1	34,-
KINYO TW-440	4.1	44,-
TERRATEC SpeakerMaster USB	Stereo	44,-
TERRATEC Subs. HomeArena 5.1 silber	5.1	129,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.



MONITORE

CRT-Monitore		kHz	Zoll / cm	€
BELINEA 103085		86	17 / 40,5	159,-
BELINEA 106075		98	19 / 45,7	199,-
LG F700P	Flat/USB	96	17 / 40,7	239,-
LG E900B		96	19 / 45,7	299,-
IIYAMA LS902UT		96	19 / 45,7	244,-
IIYAMA HM903DT	Flat/Snd/USB	130	19 / 46,0	469,-
IIYAMA HA202DT	Flat/Snd/USB	140	22 / 51,0	799,-
PHILIPS 109B40	Flat	97	19 / 45,7	319,-
PHILIPS 109P40	Flat	110	19 / 45,7	429,-
SAMSUNG 757P		96	17 / 40,6	224,-
SAMSUNG 957P		96	19 / 45,7	269,-
SAMSUNG 1100P plus		115	21 / 51,0	699,-
SAMTRON 76BDF	Flat	85	17 / 40,6	179,-
SAMTRON 96P		96	19 / 45,7	219,-
SAMTRON 210P plus		115	21 / 51,0	519,-
SONY CPD-E530	Flat	117	21 / 50,4	849,-
SONY CPD-G520	Flat/USB	130	21 / 50,4	1.029,-
SONY GDM-F520	Flat/USB	137	21 / 50,4	1.289,-

TFT-Monitore		Zoll / cm	€
BELINEA 101536	Snd	15,0 / 38,1	339,-
BELINEA 101537 silber	Snd	15,0 / 38,1	339,-
BELINEA 101720	+DVI-D/Snd/USB	17,0 / 43,2	649,-
EIZO L365	+DVI-D/Snd	15,0 / 38,0	589,-
EIZO L465	+DVI-D/Snd	16,0 / 40,6	759,-
EIZO L565	+DVI-D/Snd	17,0 / 43,0	889,-
EIZO-LCDs sind auch in schwarz erhältlich			
IIYAMA AX3817UT		15,0 / 38,0	439,-
IIYAMA AS4314UT		17,0 / 43,3	619,-
IIYAMA AS4315UT	+DVI-I	17,0 / 43,3	929,-
LG L1510S silber		15,0 / 38,0	379,-
LG L1710B	USB	17,0 / 43,2	629,- L
SAMSUNG 171B silber		17,0 / 43,2	699,-
SAMSUNG 171P silber	+DVI-D	17,0 / 43,2	869,-
SAMSUNG 181T AP silber	+DVI-D	18,1 / 46,0	1.049,- L
SAMSUNG 191T AP silber	+DVI-D	19,0 / 48,3	1.099,- L
SAMTRON 51S		15,0 / 38,1	349,-
SAMTRON 71S		17,0 / 43,2	519,-

KOMMUNIKATION

ISDN & Modem

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card DSL	PCI	DSL	114,-
FRITZ!Card v2.1	USB	ISDN	79,-
FRITZ!X USB v2.0	USB	ISDN	149,-
BlueFRITZ! Startpaket Set bestehend aus BlueFRITZ! und BlueFRITZ! AP-X	USB	ISDN	224,-

W-LINX	Art	€
MB-400X Router	DSL	69,-
MB-401S Router	DSL	109,-
MB-710S Router	DSL	139,-
Wireless DSL-Kit DSL Gateway und USB Wireless LAN Adapter	DSL	199,-

DIAMOND	Typ	Art	€
SupraExpr. 56i Pro	PCI	analog	29,-
SupraMax	USB	analog	44,-
SupraExpr. 56e Pro	seriell	analog	44,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	19,-
56K Voice Modem	USB	analog	49,-
128K ISDN Adapter	PCI	ISDN	39,-
128K ISDN Adapter	USB	ISDN	49,-
DSL Modem extern	USB	DSL	79,-

IP-LINX MB-400M
DSL-Router
4x 10/100 Mbit/s Auto NWay Switch, 10 Mbit/s WAN Port, DHCP-Server, NAT Firewall
€ 69,-

LG F900P
19" Monitor
45,7 cm, 107 kHz, Flatscreen, USB, TCO99
€ 389,-

Netzwerk

Netzwerkkarten	Mbit/s	Typ	€
D-LINK DE-528CT Combo blk	10	PCI	14,-
D-LINK DFE-530TX	10/100	PCI	16,-
D-LINK DFE-550TX	10/100	PCI	19,-
D-LINK DGE-500T	Gigabit	PCI	64,-
INTEL PRO/100S Server retail	10/100	PCI	84,-
INTEL PRO/1000T retail	Gigabit	PCI	129,-
W-LINX NetCard	10/100	PCI	9,90
W-LINX NetCard	10/100	Cardbus	39,-
W-LINX Starter Kit 1 2 Netzwerkkarten inkl. Kabel	100	PCI	24,-

Hubs	Port	Mbit/s	€
W-LINX Hub	5-Port	100	39,-
W-LINX Hub	8-Port	100	54,-
3COM 3C16755	5-Port	10/100	89,-
3COM 3C16753	8-Port	10/100	129,-
D-LINK DE-805TP	5-Port	10	26,-

Switches	Port	Mbit/s	€
W-LINX Switch Mini	5-Port	10/100	34,-
W-LINX Switch Mini USB oder PS/2 Powered	5-Port	10/100	34,-
W-LINX Switch PCI	5-Port	10/100	37,-
W-LINX Switch Mini PS/2 Pow.	8-Port	10/100	44,-
W-LINX Switch	16-Port	10/100	109,-

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		44,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		49,-
29133	U-133	PCI		59,-
29134 (RAID)	U-133	PCI		69,-
29183	S-ATA	PCI		99,-
2993	FW	PCI		39,-
2994	FW	PCI		54,-
2991	FW	CardBus		69,-
2992	FW	CardBus		79,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		34,-
USB 2.0 (4-Port)	USB2.0	CardBus		74,-
USB 2.0+FW	USB2.0/FW	PCI		99,-

DAWICONTROL		Typ	Single	Kit
DC-100 (RAID)	U-100	PCI		54,-
DC-133 (RAID)	U-133	PCI		64,-
DC-1394	FW	PCI		57,-
DuoMedia	USB2.0/FW	PCI		74,-

HIGHPOINT	Art	Typ	Single	Kit
Rocket 133S	U-133	PCI		39,-
Rocket 133SB	U-133	PCI		44,-
Rocket 133	U-133	PCI		54,-
RocketRAID 133	U-133	PCI		119,-
RocketRAID 404	U-133	PCI		159,-
RocketRAID 1520	S-ATA	PCI		139,-
RocketRAID 1540	S-ATA	PCI		219,-

PROMISE	Art	Typ	Single	Kit
Ultra100TX2	U-100	PCI	39,-	42,-
FastTrak 100TX2 *	U-100	PCI	99,-	104,-
FastTrak 100TX4 *	U-100	PCI	189,-	
FastTrak SX4000 *	U-100	PCI	229,-	239,-
SuperTrak SX6000 *	U-100	PCI		369,-
UltraTrak SX8000 *	U-100	PCI		3.199,-
Ultra133TX2	U-133	PCI	54,-	59,-
FastTrak TX2000 *	U-133	PCI	119,-	129,-

* RAID

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLASSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



CD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/40/40x	NEC NR-9100	69,- L	84,-
10/40/40x	NEC NR-9100 schwarz	79,-	
12/48/48x	MITSUMI CR 48XE TE	79,-	84,-
12/48/48x	SONY CRX210E1-WG	84,-	
12/48/50x	AOPEN CRW-4850	69,-	74,-
16/48/48x	ASUS CRW-4816A		99,-
16/48/48x	BENQ CRW 4816A		74,-
16/48/48x	CYBERDRIVE CW088D		79,-
16/48/48x	LG GCE-8480	77,-	79,-
16/48/48x	MSI MS-8348	67,- L	72,- L
16/48/48x	PHILIPS PCRW4816	74,-	79,-
16/48/48x	SAMSUNG SW-248	74,-	79,-
16/48/48x	SAMSUNG SW-248 schwarz	77,-	
16/48/48x	TEAC CD-W548E	99,-	104,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1	99,-	114,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1 schwarz	109,- L	
24/48/48x	LITE ON LTR-48246S	72,-	77,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA	114,-	124,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA schwarz		124,-
24/48/48x	SONY CRX215A1		94,-
24/48/48x	TRAXDATA CDRW482448	79,-	84,-
24/52/52x	AOPEN CRW-5224		94,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A		109,- L
24/52/52x	LITEON LTR-52246S		94,-
24/52/52x	TRAXDATA CDRW522452	99,-	104,-

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/8/24x	PLEXTOR PX-S88TU		179,-
8/8/24x	TEAC CDW28PUK		169,-
12/40/40x	LITEON LXR-40122		159,-
12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK		179,-
12/40/48x	ASUS CRW-4012U		169,-
12/48/50x	AOPEN EHW4850U		159,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1UX		199,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1DX USB2.0/FW		274,- L
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TU		229,-
24/52/52x	AOPEN EHW5224U		179,-

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		154,-
10/32/40/12x	PHILIPS PBC03210G	89,-	104,-
10/32/40/12x	SAMSUNG SM-332	99,-	109,-
10/32/40/12x	SAMSUNG SM-332 schwarz	104,-	
10/32/40/12x	TOSHIBA SD-R1312	99,- L	129,- L
10/32/40/16x	LG GCC-4320B	114,- L	119,- L
24/48/48/16x	SAMSUNG SM-348		129,- L

CD-RW+DVD USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/10/16/24x	ASUS SCB1608-U		279,- L
8/10/16/24x	ASUS SCB1608-D USB2.0/FW		299,- L
10/32/40/12x	PHILIPS JR32DCRWK		279,-

PHILIPS PBCO3210G

10/32/40/12x CD-RW+DVD

ATAPI, Seamless-Link, Mount Rainier, bulk

€ 89,-

CD-RW: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD;
CD-RW+DVD: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD / lesen DVD;
DVD-Recorder: wiederbeschreiben DVD / schreiben DVD / lesen DVD

DVD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

DVD-RW ATAPI		€
1/1/8x	TOSHIBA SD-R6012 bulk (intern für Notebooks)	379,-
1/2/6x	ASUS DVR-104 retail	a.A. L
1/2/10x	LG GMA-4020 retail	329,- L
1/2/12x	TOSHIBA SD-R5002 bulk	259,-
1/2/12x	TOSHIBA SD-R5002 retail	299,-
2/4/12x	PIONEER DVR-105 bulk	299,-
2/4/12x	PIONEER DVR-105 Kit	309,-
2/4/12x	PIONEER DVR-A05 retail	319,-
2/4/12x	TEAC DV-W50E bulk	319,-
2/4/12x	TEAC DV-W50E retail	339,-

DVD+RW ATAPI		€
2/2/8x	AOPEN DVRW2412PRO retail	349,-
2/2/8x	HP dvd200i retail	419,- L
2/2/8x	PHILIPS DVDRW228B bulk	319,- L
2/2/8x	PHILIPS DVDRW228K retail	349,- L
2/2/8x	RICOH MP5125A-DP retail	369,- L
2/2/12x	TRAXDATA TX1000 retail	369,-

DVD+RW USB 2.0/FW		€
2/2/8x	HP dvd200e retail	509,-

DVD±R/±RW ATAPI		€
2/4/8x	SONY DRU500A retail	409,- L
2/4/12x	NEC ND-1100A retail	309,- L

AOPEN DVRW2412PRO

2/2/8x DVD+R/+RW

ATAPI, Just-Link, Lossless-Linking retail inkl. Nero 5, Videostudio 6, PowerDVD XP 4.0 & neoDVD 3.0

€ 349,-

CD-& DVD-ROM

Intern Boxed +10,-

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
52x	AOPEN CD952E	27,-	
52x	ASUS CDS520		37,-
52x	BENQ CD 652A	23,-	
52x	LG GCR-852xB	27,-	32,-
52x	LITEON LTN52x	27,-	29,-
52x	MSI MS-8152	24,- L	26,- L
52x	NEC CD-3002A	29,-	
52x	SAMSUNG SC-152LEB	27,-	
52x	SAMSUNG SC-152LEB schwarz	32,-	
52x	SONY CDU52X1	29,-	
52x	TEAC CD-552E	37,-	39,-
54x	MITSUMI FX 54x MAX	27,-	32,-
56x	AOPEN CD-956E		29,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
16/40x	PIONEER DVD-117	54,- L	
16/40x	PIONEER DVD-106S	64,- L	
16/40x	SONY DDU16x1	49,-	
16/48x	AOPEN DVD-1648	54,-	
16/48x	ASUS DVD-E616		64,-
16/48x	LG GRD-816xB	52,-	54,-
16/48x	LITEON LTD-165	49,-	54,-
16/48x	MSI MS-8216	52,- L	57,- L
16/48x	NEC DV-5800B	54,- L	62,-
16/48x	NEC DV-5800B Kit		64,-
16/48x	PANASONIC SR-8587	49,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616	49,- L	57,-
16/48x	TEAC DV-516E	54,-	64,-
16/48x	TOSHIBA SD-M1712	54,-	69,-

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Player		€
CYBERHOME CH-DVD 402	silber o. schwarz	99,-
CYBERHOME CH-DVD 405	silber o. schwarz	119,-
CYBERHOME CH-DVD 505	alu o. schwarz	159,-
LG DVD-4730	silber	189,-
LG DVD-5935 Combi (DVD+VCR)	silber	379,-
MUSTEK V56 L 2C	silber	119,-
MUSTEK V56 L 5C	silber	134,-
TOSHIBA SD-220E	silber	199,-
TOSHIBA SD-510E	silber	449,-

DVD-Filme	FSK	€
40 Tage 40 Nächte	ab 12	22,-
Das Tribunal	ab 12	21,-
Der Herr der Ringe - Extended Version	ab 12	40,-
Harry Potter und der Stein der Weisen	ab 6	19,-
Ice Age	ab 6	22,-
Knallharte Jungs	ab 16	24,-
Matrix	ab 16	22,-
Mord nach Plan	ab 12	26,-
Nicht noch ein Teeniefilm	ab 12	24,-
Panic Room	ab 16	26,-
Showtime	ab 12	22,-
Spider - Man	ab 12	26,-
The Others	ab 12	22,-
The Scorpion King	ab 16	26,-
Zurück in die Zukunft - Trilogie	ab 12	46,-

Beamer	ANSI-Lumen	€
IIYAMA LPX100	1.000	2.049,-
IIYAMA DPS110	1.100	2.599,-
NEC VT-45	1.000	1.789,-

Weitere Entertainment Produkte ab Lager lieferbar!

CH-DVD 402

CYBERHOME DVD-Player

DVD-, CD-, Video CD-, SVCD- & MP3-kompatibel, MP3-Playlist, Dolby Digital & dts Decoder, silber

€ 99,-

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 / U-133 +10,- / +15,- / +15,-

TEAC DV-516E

16/48x DVD-ROM

ATAPI, bulk

€ 54,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2F020J0	U-133	20,0	12 / 2.048 / 5.400	74,-
2F020L0	U-133	20,0	12 / 2.048 / 5.400	74,-
2F030J0	U-133	30,0	12 / 2.048 / 5.400	77,-
2F040J0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	89,-
4D040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	89,- L
4D060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	99,-
4R060J0	U-133	60,0	13 / 2.048 / 5.400	99,-
4R060L0	U-133	60,0	12 / 2.048 / 5.400	99,- L
4R080L0	U-133	80,0	12 / 2.048 / 5.400	119,-
4R120L0	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	169,-
4R160J0	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	a.A. L
4A250J0	U-133	250,0	12 / 2.048 / 5.400	449,-
4A250J0 retail	U-133	250,0	12 / 2.048 / 5.400	499,-
6E020L0	U-133	20,0	10 / 2.048 / 7.200	77,-
6E030L0	U-133	30,0	10 / 2.048 / 7.200	79,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	99,-
6L040J2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	99,-
6Y060L0	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	104,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	129,-
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	184,-
6Y120P0	U-133	120,0	9 / 8.192 / 7.200	229,-
6Y160P0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	319,-
6Y200P0	U-133	200,0	9 / 8.192 / 7.200	369,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	72,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	74,-
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	94,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	104,- L
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	124,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	124,-
WD800JB	U-100	80,0	8 / 8.192 / 7.200	139,-
WD1200AB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	179,- L
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	199,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	219,-
WD1800BB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	349,-
WD1800JB	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	369,-
WD2000BB	U-100	200,0	9 / 2.048 / 7.200	389,-
WD2000LB	U-100	200,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	429,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L020VN	U-100	20,5	9 / 2.048 / 7.200	79,- L
IC35L040VN	U-100	41,1	9 / 2.048 / 7.200	99,-
IC35L040VA	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	99,-
IC35L060V2	U-100	60,4	9 / 2.048 / 7.200	114,-
IC35L060ER	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	109,-
IC35L060VA	U-100	61,5	8 / 2.048 / 7.200	111,-
IC35L080VA	U-100	82,3	8 / 2.048 / 7.200	129,-
IC35L090V2	U-100	82,3	9 / 2.048 / 7.200	139,- L
IC35L120V2	U-100	123,5	9 / 2.048 / 7.200	189,-
IC35L120V2	U-100	123,5	8 / 8.192 / 7.200	a.A.
IC35L180V2	U-100	185,2	9 / 8.192 / 7.200	349,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP2001H	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	89,- L
SP4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	99,- L
SV4012H	U-100	40,2	9 / 512 / 5.400	94,-
SV0602H	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	104,- L
SP6003H	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
SV0813H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	119,- L
SP8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	129,-
SV1204H	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	154,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320014A	U-100	20,0	13 / 2.048 / 5.400	74,-
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	94,-
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	99,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
ST360015A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	119,-
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	124,-
ST380023A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	129,-
ST3120023A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	189,-

EXCELSTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
ES3230	U-66	30,0	9 / 2.048 / 5.400	74,- L
J240	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-
J360	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	104,-

USB & FireWire

ADVANCE		GB	ms/Cache/UPM	€
42020FU	FW/USB2.0	20,0	12 / 2.048 / 4.200	229,-
42030FU	FW/USB2.0	30,0	12 / 2.048 / 4.200	269,-
42040FU	FW/USB2.0	40,0	12 / 2.048 / 4.200	299,-
54060FU	FW/USB2.0	60,0	12 / 2.048 / 5.400	479,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
3000LE	USB2.0	40,0	9 / 2.048 / 5.400	199,-
5000LE	USB2.0	80,0	9 / 2.048 / 5.400	249,-
3000LE	USB2.0	120,0	9 / 2.048 / 5.400	279,-
3000DV	FW	80,0	9 / 2.048 / 7.200	279,-
5000DV	FW/USB2.0	120,0	9 / 2.048 / 7.200	299,-
5000DXT	FW/USB2.0	250,0	9 / 2.048 / 5.400	399,-

Diverse		GB	UPM	€
54040U	USB2.0	40,0	5.400	164,-
54060U	USB2.0	60,0	5.400	179,-
54080U	USB2.0	80,0	5.400	199,-
72120U	USB2.0	120,0	7.200	249,-
72040F	FW	40,0	7.200	174,-
72060F	FW	60,0	7.200	189,-
72080F	FW	80,0	7.200	209,-
72120F	FW	120,0	7.200	269,-

SCSI-Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009

HARDWARE

Gerüchte um R350

Ati soll bereits das so genannte Tape-out des Radeon-9700(-Pro)-Nachfolgers mit dem Codenamen R350 durchgeführt haben. Das bedeutet, dass nun erste Prototypen gefertigt werden könnten. Der R350 soll höher getaktet sein als die aktuellen Radeon-9700-Pro-Chips und wird vermutlich zur diesjährigen CeBIT vorgestellt.
Info: www.ati.com

Heimlich aufpoliert

Nachdem sich Nvidia mit der undurchsichtigen Namensgebung der Geforce4-Grafikkarten bereits in die Nesseln gesetzt hat, folgt nun ein weiterer Verwirr-Trick. Ohne großes Aufsehen ersetzt man nämlich die aktuelle Geforce4-Ti-Serie durch aktualisierte Grafikchips mit AGP-8X-Unterstützung. Der offizielle Nachfolger des Ti-4600 heißt demnach „Ti-4800", der etwas langsamere Ti-4400 soll „Ti-4800 SE" heißen. Die Taktfrequenzen sollen laut Nvidia nicht geändert werden – allerdings werden über kurz oder lang sicherlich übertaktete Spezialanfertigungen einiger Hersteller auf den Markt kommen.
Info: www.nvidia.de

Welches Dateisystem nutzen Sie?



Quelle: Umfrage unter 2.880 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Dateisystem gibt eingeschränkt Auskunft über die Betriebssysteme. Demnach verwenden mehr als 40 Prozent Windows 2000/XP und mehr als die Hälfte Windows 98 und Me.

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

TRUST 365L WEBSCROLL OPTICAL DESKSET

Funktionsreiches Tastatur-Flaggschiff



UMFANGREICH Mit Kabel-Tastatur und Funk-Maus bietet Trust ein vergleichsweise günstiges Eingabepaket an.

Das neue Tastatur/Maus-Set von Trust (Tel.: 0800-0087878) besitzt 33 zusätzliche Funktionstasten, die vollständig programmierbar sind. Damit lassen sich Windows-Funktionen sowie Büro-Software wie Microsoft Office leicht ansteuern. Auch E-Mails oder die Systemlautstärke können Sie leicht einstellen. Die Tastatur wird mit einer optischen Funk-Maus geliefert, die Akkus und Ladegerät gleich mitbringt. Das Webscroll Optical Deskset kostet 55 Euro.

SPEEDLINK APHRODITE 5.1

Günstiger Digitalklang

Das SL-8245 Aphrodite von Speedlink (Tel.: 01805-125133) besitzt 32 Watt Effektivleistung (RMS) und verfügt über sechs analoge Eingänge sowie über eine Kabelfernbedienung. Mit dieser können Sie das Boxensystem einschalten und auch die Gesamtlautstärke sowie die Lautstärke des Subwoofers und der Rear-Lautsprecher regeln. Das günstige 5.1-System ist bereits im Handel erhältlich und kostet 70 Euro.



MARKIG Die Leistungsangabe „900 Watt" meint nicht die effektive Leistung, denn die beträgt 32 Watt.

4MOVE! OFFICE 2600PD

Heißes Notebook

POWERBOOK Dank 2.600 MHz und dem M9-Grafikchip ist das 4move!-Notebook auch für Spieler interessant.



Das Office 2600PD-Notebook von Atelco (Tel.: 0800-1144444) verwendet eine Mobility-Radeon-9000-Grafikkarte mit 64 MByte Speicher, 256 MB PC2100-Hauptspeicher und eine 40-Gigabyte-Festplatte von Hitachi. Das 15-Zoll-Display erlaubt Auflösungen von bis zu 1.280x1.024 Pixeln. Als Laufwerk verbaut Atelco ein CD-RW/DVD-Laufwerk, mit dem Sie DVD-Filme anschauen und CDs brennen können. Das Paket aus Notebook und Ledertasche kostet 1.999 Euro

CREATIVE MOUSE OPTICAL

Nager ohne Kabel

PROBLEMLOS Auch Linkshänder können Creatives erste Maus problemlos bedienen.



Creative (Tel.: 00353-14380000) hat vor kurzem angekündigt, auch Mäuse und Tastaturen zu bauen. Das erste Gerät der neuen Produktlinie nennt sich Creative Mouse Optical und besitzt eine Auflösung von 400 dpi. Neben zwei Funktionstasten verfügt die Mouse Optical auch über ein Mausrad mit integrierter dritter Maustaste. Das Gerät wird durch zwei AA-Batterien gespeist und schaltet sich nach kurzer Aus-Zeit in einen Energiesparmodus. Der Preis liegt bei 40 Euro.

INTEL ÜBER HYPER-THREADING

„Spiele für Intels HT-Prozessoren **kommen!**"

PC Games: Durch die neue Hyper-Threading-Technik (kurz: HT) des Pentium 4 ab 3,06 GHz werden Rechenaufgaben auf mehreren virtuellen Prozessoren ausgeführt, obwohl dem PC nur ein Prozessor zur Verfügung steht. Neuheiten wie **Unreal Tournament 2003**, **Age of Mythology** oder **Aquanox 2** verwenden sechs von zehn möglichen Rechenprozessen (Threads), allerdings ist oft keine Performance-Steigerung mit HT messbar. Woran liegt das?



HANS-JÜRGEN WERNER Pressesprecher bei Intel Deutschland.

Werner: „Wenn eine Anwendung mehrere Threads startet, heißt das noch lange nicht, dass diese auch parallel ablaufen können. Oft müssen unterschiedliche Threads aufeinander warten, so dass einer eingefroren wird, um auf das Rechenergebnis eines anderen zu warten. Hyper-Threading bringt dann Vorteile, wenn mehrere Threads parallel ablaufen – und selbst dann ist der Performance-Gewinn nicht immer messbar."

PC Games: In welchen Bereichen können Spiele von Hyper-Threading profitieren?

Werner: „Zum Beispiel bei der Sound-Engine, denn die lässt sich rechentechnisch oft gut vom Rest des Spiels abkoppeln. Wir werden hier Performance-Steigerungen sehen, wenn Spiele mit aufwendigerer Soundumgebung, z. B. Dolby Digital 5.1, auf den Markt kommen. Auch die Künstliche Intelligenz oder die Physik eines Spieles lassen sich gut via Hyper Threading beschleunigen. Je aufwendiger die optimierte KI oder die Sound-Engine wird und je öfter diese verwendet wird, desto größer fällt auch der gesamte Performance-Gewinn aus."

PC Games: Warum sollten Spieler zu einem Hyper-Threading-Prozessor greifen?

Werner: „Mit Hyper-Threading können Anwender während des Spielens andere Programme parallel laufen lassen, zum Beispiel eine Firewall, einen Virenscanner oder eine MP3-Software – und das ohne Performance-Verlust. Und die Spiele, die mehrere Threads zur gleichen Zeit auf den Weg schicken und diese auf Hyper-Threading abstimmen, werden kommen."

ATI RADEON 9500 PRO

Schneller als Geforce4 Ti-4600

Kurz vor Redaktionsschluss schickte uns Ati eine Referenzplatine mit dem brandneuen Grafikchip Radeon 9500 Pro – und die ersten Testergebnisse sind überragend. In vier von fünf Spiele-Benchmarks war die Platine schneller als eine Geforce4 Ti-4600. Sie verwendet den gleichen Grafikchip und die gleichen Taktfrequenzen (275/540 MHz) wie die aktuellen Grafikkarten der Radeon-9700-Serie, allerdings mit einem Unterschied: Der 9500 Pro kann den Grafikspeicher nur über zwei 64-Bit-Speichercontroller ansprechen, die 9700er-Serie besitzt pro Chip vier Speicher-Controller. Grafikkarten mit dem schnellen DirectX-9-Chip werden im Laufe des Monats von Elsa, Hercules, Saphhire, Enmic, Xelo und Gigabyte für Preise zwischen 250 und 300 Euro angeboten. Einen ausführlichen Härtetest der ersten verkaufsbereiten Platinen lesen Sie bereits in der nächsten PC Games.

Info: www.ati.de

Premiere: Radeon 9500 Pro

250 bis 300 Euro sind für eine Grafikkarte mit dem neuen Radeon 9500 Pro fällig – und die sind gut investiert.

Unreal Tournament 2003 (Version 2136, Flyby)

Farbtiefe 32 BIT

Grafikkarte	FPS
Radeon 9700 Pro	204
Radeon 9700	192
Radeon 9500 Pro	168
Geforce4 Ti-4600	150
Geforce4 Ti-4400	139
Geforce4 Ti-4200-8X (128 MB)	127
Geforce4 Ti-4200 (64 MB)	124
Radeon 9500	104
Geforce3 Ti-200	73

Die neuen Radeon-Platinen laufen nicht nur in **UT 2003** den Geforce4-Grafikkarten den Rang ab. In der nächsten Ausgabe liefern wir Ihnen einen detaillierten Test der ersten Verkaufsplatinen und ausführlichere Benchmarks.

Einstellungen: Athlon XP 2600+, Nforce2-Mainboard, 512 MB DDR-SDRAM (DDR333), Detonator 40.72, Ati: 6.13.10.6218, Standardeinstellungen

ÜBERFLIEGER PC Games konnte eine Referenzplatine mit dem neuen Chip testen.

UT 2003 in 64 Bit

Auf der Computermesse Comdex hat AMD eine überarbeitete 64-Bit-Version von Unreal Tournament 2003 vorgestellt. Das bringe „höhere Leistung und vollkommen neue Möglichkeiten", so Entwickler Mark Rein in einer AMD-Pressemeldung. Sobald die ersten 64-Bit-Prozessoren verfügbar sind, wird das 64-Bit-Update erhältlich sein.

Info: www.amd.de

Ruhe im Karton

Um PC-Lärm zu vermeiden, bietet Innovatek ein Set aus sieben geräuschdämmenden Matten an, die Sie in Ihrem PC-Gehäuse verkleben können. Das Paket besteht aus vier Matten aus Wollfilzpappe mit Graphitschicht und Noppenschaum-Oberfläche sowie drei Dämm-Matten aus Weichschaum mit Oberflächenveredelung. Die Matten sind selbstklebend und temperaturbeständig bis 90 Grad. Das Professional Set kostet knapp 30 Euro.

Info: www.innovatek.de

Intels neuer Chipsatz

Der neue E7205-Chipsatz (Codename „Granite Bay") unterstützt zwei DDR-Speicherkanäle und erreicht mit DDR266-Speicher eine maximale Bandbreite von 4,3 GByte pro Sekunde und beherrscht AGP 8X.

Info: www.intel.de

Hier können Sie gewinnen

Mit PC Games und Saitek (www.saitek.de) können Sie in diesem Monat ein Action-Paket gewinnen, das es in sich hat. Passend zur Vollversion des heißen Unterwasser-Spektakels Aquanox 2 spendiert Saitek zusätzlich den kraftverstärkten Profi-Joystick Cyborg3D Force (ca. € 100,-) und das ebenfalls rüttelstarke P2500 Rumble Pad (ca. € 35,-). Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie bis zum 20.01.2003 den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Saitek, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Würden Sie in Ihren PC eine Wasserkühlung einbauen??

- ☐ Ja, die baue ich selbst ein.
- ☐ Ja, aber nur mit technischer Hilfe.
- ☐ Nein, das brauche ich nicht.
- ☐ Nein, ich wüsste nicht, wie.

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Saitek Deutschland und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 20.01.2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Neujahrs-Hardware

PC Games wirft für Sie einen Blick in die Hardware-Zukunft. Was Sie erwartet? DDR-II-Speicher, ultraschnelle Festplatten, der neue Pentium 5 und noch viel mehr!

Wer heutzutage bei PC-Hardware mitreden will, muss ständig auf dem Laufenden bleiben. Alle sechs Monate erscheinen neue Grafikkarten, Mainboardchips – und im Quartalsturnus schnellere Laufwerke und Hauptprozessoren. Wir haben uns für Sie auf die Suche nach den Hardware-Trends 2003 begeben und diese nach Kategorien sortiert. Damit erleben Sie im neuen Jahr sicherlich keine großen Überraschungen mehr. Investitionspanik ist jedoch nicht angebracht: Die reale Halbwertszeit von Computerprodukten ist zurzeit höher als die „gefühlte". Ein High-End-PC von Dezember 2001 (Athlon XP 1800+, Geforce3 Ti-500 und KT266A-Mainboard, DDR266-RAM) ist für moderne Spiele vollkommen ausreichend – und auch im nächsten Jahr wird sich daran nicht viel ändern. BERND HOLTMANN



Hauptprozessoren

AMD bringt den Athlon 64 – aber wann ist er erhältlich?

Für den Desktop-Bereich heißt AMDs erster 64-Bit-Prozessor „Athlon 64". Der wird aber vermutlich erst Mitte 2003 in den Handel kommen. Informationen über Preise und die Rechenleistung gibt es noch nicht. Intel baut im ersten Halbjahr 2003 unter dem Codenamen „Prescott" den Pentium 5. Parallel dazu wird man auch Prozessoren mit einem Frontside-Bustakt von effektiv 800 MHz (4x200 MHz DDR) anbieten, die mit passenden Chipsätzen auch DDR400-Speicher verwenden. Wenn Sie Ihrem PC ein neues Rechenherz spendieren wollen, dann sollten Sie das entweder gleich in den nächsten Monaten erledigen oder die nächste CPU-Generation abwarten.

„Zum Sparen bleibt genügend Zeit. AMDs Athlon 64 und Intels Pentium 5 erscheinen vermutlich erst Mitte 2003."



Grafikkarten

DirectX 9 heißt die neue Grafikschnittstelle.

Schon seit zwei Monaten gibt es dank Ati DirectX-9-Grafikkarten – erste Platinen mit Nvidias Geforce FX sollen Ende Januar/Anfang Februar in den Handel kommen. Aber was bringt der Aufwand, wenn noch die Spielschnittstelle DirectX 9 fehlt? Die neuen Technik-Features werden 2003 keine besonders große Rolle spielen. Die Hardwarebasis für DirectX-8-Spiele ist mittlerweile so groß, dass sich DX-8-Spiele rentieren. Bis das auch auf DirectX-9 zutrifft, vergeht noch mindestens ein Jahr. Wenn Sie bereits eine DirectX-8-Karte besitzen, können Sie die jetzt erscheinende DirectX-9-Generation durchaus überspringen oder Mitte/Ende 2003 nach einem Schnäppchen suchen.

„Doom 3 ist ein Grund, sich 2003 eine DirectX-9-Platine zu kaufen."



Soundkarten

Braucht man noch Steckkarten?

Die neuen integrierten Sound-Lösungen von Nvidia und VIA werden Spielern ausreichend Power bieten können, so dass PCI-Karten eigentlich nur noch für Musiker Sinn machen. Mit einer Ausnahme: Solange Spiele-Entwickler weiterhin die 3D-Soundschnittstelle EAX Advanced HD unterstützen, bieten Creatives Audigy-Platinen weiterhin einzigartigen Spiele-Sound. Zum MP3-Hören und DVD-Anschauen brauchen Sie bereits jetzt keine separate Soundkarte mehr. Auf Mainboards verbaute Soundchips sind ausreichend und werden besser.

„Onboard-Sound taugt bereits jetzt für MP3 und DVD-Video."



Festplatten

Mit 2003 kommt ein neuer Standard.

Serial ATA – so heißt der neue Anschluss-Standard für neue Festplatten 2003. Die maximale Datenübertragung beträgt stolze 150 Megabyte pro Sekunde, wobei das Verbindungskabel auf nur sieben Pole verkleinert wird. Serial-ATA-Festplatten haben eine noch höhere Datendichte und drehen mit bis zu 10.000 Umdrehungen pro Minute. Wenn Sie Ihren Datenfuhrpark mit Serial ATA aufrüsten wollen, sollten Sie bis zum zweiten Quartal warten – dann gibt es entsprechende Mainboards und Festplatten. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns mit der Seagate Barracuda V S-ATA sogar die erste Serial-ATA-Festplatte. 120 Gigabyte, 7.200 Umdrehungen und 2.048 Kilobyte Zwischenspeicher.

„Serial-ATA und IDE-Festplatten existieren 2003 nebeneinander."



Monitore

TFT oder Kathodenstrahler?

Flachbildschirme unterhalb von 25 Millisekunden Reaktionszeit sind noch die Ausnahme, bis 40 ms leider die Regel. Schnelle Actionspiele sind damit unspielbar. Allerdings haben LG und Videoseven bereits Flüssigkristallbildschirme angekündigt, die mit einer Reaktionszeit von nur 16 Millisekunden auch für den Einsatz mit **Unreal 2**, **Doom 3** und anderen Ego-Shootern eine Überlegung wert sind. Die ersten Modelle sollen ab 500 Euro kosten und 3D-Spiele bis 62 Bilder pro Sekunde darstellen können.

„Ego-Shooter mit TFTs? 2003 ist das kein Problem mehr."



Hauptspeicher

Performance-Partner: DDR400 und Nforce2

Die Pläne des Speicher-Herstellers Samsung sind klar. DDR II wird vorerst nur auf Grafikkarten eingesetzt und als Hauptspeicher im nächsten Jahr erscheinen. Damit müssen RAM-Fabrikanten 2003 mit DDR I beziehungsweise PC400-RAM überbrücken, für den es allerdings keine offizielle Spezifikation gibt. Wenn AMD die ersten Prozessoren mit 200 MHz Frontside-Bustakt bringt, werden Nforce2-Mainboards mit AMDs Athlon-XP-Prozessoren und PC400-RAM die absoluten Performance-Meister.

„DDR-II-Hauptspeicher wird es erst 2004 geben."



Mainboards

Ob Intel oder AMD – der Mainboard-Chipsatz zählt.

Während Intel für den „Prescott" vermutlich wieder zahlreiche eigene Mainboard-Chipsätze fertigt, entwickeln sich Nforce2-Platinen 2003 wahrscheinlich zum Verkaufsrenner. Doch Konkurrent VIA werkelt bereits am KT400A-Chipsatz, der angeblich ein Zweikanal-Speicherinterface besitzen soll. Über einen Nachfolger des Nforce2 gibt es weder Informationen noch Gerüchte, der Chipsatz ist also eine sichere Investition für ein stabiles und schnelles AMD-System.

„Nforce2 wird 2003 sicherlich ein Verkaufsschlager."

SCHWERGEWICHT Der neue Geforce-FX-Grafikchip braucht einen sehr aufwendigen Kupfer-Kühlkörper, der allein fast ein Kilogramm wiegen soll.

Pixeltriebwerk

Nvidia startet mit der neuen Geforce-Generation ins neue Jahr. **500 MHz Chiptakt und 1.000 MHz Speichertakt** – das sind die Eckdaten des Geforce FX.

Mit dem Radeon 9700 besitzt Grafikchiphersteller Ati momentan den schnellsten 3D-Chip, der auf Grafikkarten verbaut wird. Über den Konkurrenzchip der Firma Nvidia (Geforce-Grafikchip-Familie) hörte man lange Zeit nur Gerüchte. Jetzt hat Nvidia endlich einige Geheimnisse um den neuen 3D-Muskelmann gelüftet. Durch einen kleineren Fertigungsprozess (13-Mikrometer-Fertigung) will Nvidia 500 MHz Chiptakt aus dem Top-Modell des Geforce FX herauskitzeln. Mit der bisherigen 0,15-Produktionstechnik wäre bei 300 MHz die technische Grenze erreicht. Die neue Fertigungsweise und die vielen technischen Neuerungen haben allerdings ihren Preis, denn die ersten im Handel erhältlichen Karten sollen Ende Januar/Anfang Februar zwischen 500 und 600 Euro kosten.

Im Vergleich zu den aktuellen Geforce4-Ti-Grafikkarten hat Nvidia beim Geforce FX die Pixelpipelines von vier auf acht verdoppelt. Das bedeutet aber nicht, dass sich die Leistung verdoppelt. Pro Sekunde berechnet der Geforce FX bis zu vier Milliarden Pixel (4 GPixel/s). Dazu benötigt die Platine aber Strom – und zwar direkt vom Netzteil des PCs. Das kennen Sie woher? Die längst ausgelaufenen Grafikkarten mit dem Voodoo5 5500 von 3dfx verlangten ebenfalls nach einer zusätzlichen Energiequelle, ebenso wie der aktuelle DirectX-9-Chip von Ati: Radeon 9700 Pro.

Wo viel Strom verbraucht wird, entwickelt sich viel Wärme. Die wird auf den Geforce-FX-Karten durch einen ungefähr ein Kilo schweren kupfernen Sandwichkühlkörper abgeleitet. Er umfasst die Grafikkarte und bedeckt den Grafikchip und den Speicher. Es werden drei Heatpipes eingesetzt, um die Hitze vom Chip an Kupferlamellen abzugeben. Die Lamellen

Welche Spiele der nächsten sechs Monate haben die beste 3D-Grafik? Wir präsentieren Ihnen einige der Kandidaten!



Command & Conquer Generals





Splinter Cell



Doom 3

Geforce FX im Technikvergleich

Wie schlägt sich der neue Geforce FX im Vergleich zum Geforce4 Ti-4200-8X und den neuen Radeon-Platinen?

	Geforce4 Ti-4200-8X	Geforce FX (NV30)	Radeon 9500	Radeon 9700 Pro
Transistorenzahl	63 Mio.	125 Mio.	107 Mio. (teils ungenutzt)	107 Mio.
Chiptakt	250 MHz	Bis 500 MHz	275 MHz	325 MHz
Speichertakt (effektiv)	513 MHz	Bis 1.000 MHz	540 MHz	620 MHz
Speicher-Interface	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-II	128 Bit, DDR-I	256 Bit, DDR-I
Zykluszeit	4 ns oder besser	1,8 bis 2,2 ns	3,6 ns oder besser	2,9 ns
Externer Stromanschluss	Nein	Ja	Ja	Ja
Pixel-Pipelines	4	8	4	8
Texturen pro Takt/pro Pass	2/4	1/16	1/16	1/16
Vertex-Shader-Einheiten	2 (125 Mio. Eckpunkte/s)	3 (375 Mio. Eckpunkte/s)	4 (275 Mio. Eckpunkte/s)	4 (325 Mio. Eckpunkte/s)
Anisotroper Texturfilter	Bis 8:1 trilinear	Bis 8:1 trilinear	Bis 16:1 trilinear	Bis 16:1 trilinear
Preis	€ 220,-	€ 500,- bis € 600,-	€ 230,-	€ 450,-
Verfügbarkeit	Erhältlich	Februar 2003	Erhältlich	Erhältlich

Nvidias Neuling wurde gegenüber der Geforce4-Ti-Reihe stark verbessert. Lediglich bei der Kantenglättung und Texturfilterung hat man sich weniger Mühe gegeben. Im nächsten Monat sollten erste Spiele-Benchmarks zeigen, wie der Geforce FX im Vergleich zum Radeon 9700 Pro abschneidet.

werden von dem kanalisierten Luftstrom eines Lüfters gekühlt – und der bläst die warme Luft schließlich direkt aus dem Gehäuse. Die Lüftung nimmt übrigens den PCI-Slot unter dem AGP-Steckplatz in Beschlag, so dass Sie dort keine Platine nachrüsten können. PC-Gehäuse werden also weniger stark aufgewärmt als mit bisherigen High-End-Grafikkarten. Damit der Lüfter der Platine nicht stets auf Volllast läuft, soll die neue FX-Flow-Technik die Drehzahl je nach Chip-Hitze anpassen. Wenn Sie also nur mit Word und Photoshop arbeiten oder DVDs schauen, sollte sich der Lärmpegel der Grafikkarte in Grenzen halten.

Voll auf Kinoeffekte ausgerichtet scheint die neue Chipstruktur. Das Herzstück des Geforce FX wurde „Cine FX" getauft und soll nicht nur DirectX-9-kompatibel sein, sondern sogar dessen Voraussetzungen übertreffen. Das scheint der Fall zu sein, denn die bisherigen Daten sind erstaunlich. Die Pixel-Shader-Architektur kann bis zu 1.024 Direct3D-Befehle verarbeiten, während Atis Radeon 9700 nur 96 Instruktionen pro Rechendurchgang schafft. Die Pixel-Shader-2.0-Spezifikation meistert der Geforce FX locker. Etwas schlechter steht Nvidia da, wenn es um die Unterstützung von Displacement Mapping geht. Die Technik, mit deren Hilfe detailreiche Landschaften entstehen, wird laut Nvidia nicht unterstützt. Allerdings hat man die Leistung der Vertex-Shader-Einheit (zuständig für Geometrie- und Beleuchtungsberechnungen) stark verbessert. 375 Millionen Eckpunkte soll der Geforce FX pro Sekunde berechnen.

Die zwei neuen Anti-Aliasing-Modi 6XS und 8X sind vermutlich nicht so gut wie die von Atis Radeon-9700-Reihe. Der Grund liegt im Detail, denn Nvidia verzichtet zur Kantenglättung auf eine weitere Optimierung des verwendeten Abtastungsmusters.

Der anisotrope Texturfilter bleibt qualitativ auf dem bereits recht guten Stand des Geforce4 Ti, wird aber durch eine zusätzliche, leistungsoptimierte Variante begleitet. Bei ihr soll die Rechenleistung je nach Winkel der Textur variiert werden.

Die Datenanbindung des Chips an den Grafikspeicher war bisher stets ein Flaschenhals für die 3D-Leistung. Dennoch wird der Geforce FX weiterhin mit nur 128 Leiterbahnen an die Speicherchips angebunden, auch wenn Matrox (Parhelia-512) und Ati (Radeon 9700/Pro) bereits auf 256 Bit breite Datenpfade setzen. Sicherlich ist die 128-Bit-Lösung günstiger, zwingt Nvidia allerdings dazu, neue Lösungen für das Leistungsproblem zu finden. Die wollen die Kalifornier durch den Einsatz enorm schnellen Speichers und eine bandbreitenschonende Architektur erreichen. Auf dem ersten Prototypen rechnete DDR-II-ähnlicher Speicher von Samsung mit effektiv 1.000 MHz. Eigene Leistungsmessungen waren allerdings verboten. Alle Leistungsaussagen zum Geforce FX sind demnach nicht bestätigt. Nvidias Firmenbenchmarks versprechen aber die doppelte bis dreifache Leistung gegenüber einer Geforce4 Ti – natürlich unter ausgewählten Bedingungen (aktivierte Kantenglättung, hohe Auflösung, 8fache anisotrope Filterung). BERND HOLTMANN


Unreal 2

Stalker

Die Grafik-Effekte


Tiefenunschärfe

Realistische Lackdarstellung

Rosteffekte

Detaillierte Körperteile

Ganzkörper-Animation

Gesichtsanimation

Automatische Gammakorrektur

Preis-werte Platinen

Es muss nicht immer die teuerste Grafikkarte sein. Wir haben acht aktuelle High-End-Platinen getestet, die bereits ab 200 Euro sehr gute Performance liefern.

Die heimlichen Preistipps, darum geht es auf den nächsten vier Seiten. Welche Grafikkarten aus der Mittelklasse sind besonders empfehlenswert? Sieben unserer acht aktuellen Test-Platinen liegen im Preisbereich zwischen 200 und 350 Euro und sind für alle aktuellen 3D-Spiele bedingungslos einsetzbar. Damit sind Sie für die nächsten 12 bis 18 Monate auf der sicheren Seite. Aber welche Grafikchips kommen dabei zum Einsatz? Auf Basis des R300-Chips schickt Ati gleich mehrere Radeon-Modelle ins Rennen, die allesamt DirectX 9 unterstützen. Im Nvidia-Lager muss man sich bis zum Geforce FX (siehe Seite 160) mit der hardwareseitigen Unterstützung von DirectX 8 zufrieden geben. Die Rede ist hier von der Neuauflage der Geforce4-Ti-Familie. Nvidias Chip mit dem Codenamen NV28 unterstützt im Gegensatz zu den alten Platinen die Grafikkartenschnittstelle AGP 8X. Die detailverbesserten Geforce4-Ti-Chips heißen Ti-4200-8X (ursprünglich Ti-4200), Ti-4800 SE (ursprünglich Ti-4400) und Ti-4800 (ursprünglich Ti-4600). Abgesehen vom neuen AGP-Interface hat Nvidia hier lediglich die Taktfrequenzen nach oben korrigiert (siehe Tabelle).

HARDWAREHUNGRIG
Unreal 2 wird bei höchsten Details aktuelle PCs ins Schwitzen bringen.



ÜBERRASCHUNG Die Jupiter-Engine in No One Lives Forever 2 setzt noch DirectX-7-Effekte ein, um diese Wasserspiegelung zu erzeugen.

TEUER Immerhin 500 Euro kostet Sapphires Ultimate-Edition der Atlantis 9700 Pro. Die Kühlung übernimmt dabei kein Lüfter, sondern riesige Kühlkörper.

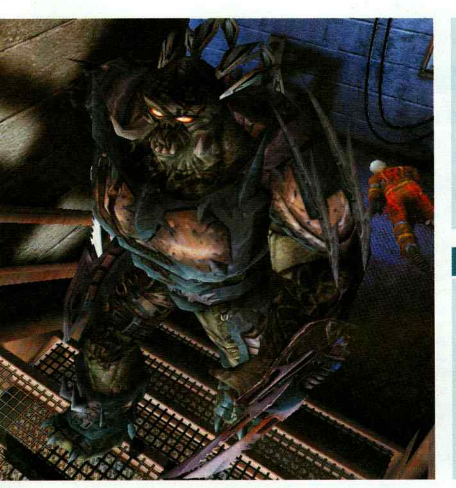
Bei den neuesten Radeon-Platinen verhält es sich allerdings anders. Grafikkarten mit Radeon 9700 und 9700 Pro bilden die aktuelle Speerspitze der Ati-Chips und gleichen sich bis auf die Taktfrequenzen. Radeon 9500 und 9500 Pro besitzen allerdings nur eine halb so breite Datenanbindung an den Grafikspeicher (128 Bit statt 256 Bit). Theoretisch wird damit also die Speicherbandbreite halbiert – und damit die 3D-Leistung des Grafikchips ausgebremst. Das geschieht vor allem bei hohen Qualitätseinstellungen wie beispielsweise aktivierter Kantenglättung.

Ati trennt Radeon 9500 und 9500 Pro technisch voneinander. Während der Pro auf die vollen acht 3D-Pipelines des R300 zurückgreifen kann, muss sich der 9500 mit nur vier begnügen. Durch diese Schlankheitskur sinkt die 3D-Leistung natürlich. Trotzdem sind die Radeon-Platinen mit 9500/Pro und 9700/Pro gleich getaktet. Ihr Chip rechnet jeweils mit 275 MHz, während der DDR-Grafikspeicher durch die Bank mit 540 MHz effektivem Speichertakt angesprochen wird.

Der relativ neue Hersteller Albatron bietet mit seiner Ti-4280P eine Karte, die nach Nvidas Referenzdesign gebaut wurde. Die wichtigsten technischen Details: 128 MB DDR-Speicher, 250 MHz Chiptakt, 513 MHz Speichertakt. Der Lüfter ist der leiseste im Vergleichstest, kann aber nicht über die grob bearbeitete Aluminium-Bodenplatte und die sparsam eingesetzte Wärmeleitpaste hinwegtäuschen. Trotzdem ist das Übertaktungsergebnis ordentlich. Den Chip übertakteten wir auf 290 MHz und den Speicher auf effektive 560 MHz. Einen weiteren Pluspunkt macht die Ti-4280P durch das beigelegte Video-Verlängerungskabel, eine Umschaltbox sowie die Videoschnitt-Software.

Sapphires rote Radeon 9500 setzt auf das Ati-Referenzdesign und ist mit 64 MB DDR-RAM bestückt. In unseren Leistungstests liegt sie nahe an den Ti-4200-8X-Boards. Im „Quality Mode" hat sie allerdings leichte Leistungsvorteile. Den DirectX-9-Teil des Grafikchips konnten wir nicht testen, da Spiele noch auf sich warten lassen. Ob die DirectX-9-Performance der Radeon 9500 für alle 3D-Effekte in zukünftigen Spielen ausreicht, bleibt also noch offen.

Von Gainward kommt die GF4 Ultra/650-8X GS, eine von drei hauseigenen Platinen mit dem NV25-Chip. Ihr Platinendesign orientiert sich am Nvidia-Standard, ebenso wie die Taktfrequenzen von Chip und Speicher (250/513 MHz). Wenn Sie aber den Gainward-Treiber installieren, können Sie den „Enhanced Mode" aktivieren, der den Standardtakt auf 270/540 MHz anhebt. Normalerweise verlieren übertaktete PC-Komponenten die Hersteller-Garantie. Bei den Takt-Einstellungen des „Enhanced Mode" müssen Sie



Aktuelle Grafikchips im Vergleich

Grafikchip	Hersteller	Standard-Chiptakt	Speichertakt*	Speicherinterface
Geforce4 Ti-4200	Nvidia	250 MHz	500 MHz	128 Bit
Geforce4 Ti-4400	Nvidia	275 MHz	550 MHz	128 Bit
Geforce4 Ti-4600	Nvidia	300 MHz	650 MHz	128 Bit
Geforce4 Ti-4200-8X	Nvidia	250 MHz	513 MHz	128 Bit
Radeon 9500	Ati	275 MHz	540 MHz	128 Bit
Radeon 9500 Pro	Ati	275 MHz	540 MHz	256 Bit
Radeon 9700	Ati	275 MHz	540 MHz	256 Bit
Radeon 9700 Pro	Ati	325 MHz	620 MHz	256 Bit

*effektiv

Der Leistungs-Check

Wie schneiden Radeon 9500 und die neuen Geforce4-Chips im Vergleich ab?

Der Ti-4200-8X gewinnt dank der höheren Grundleistung und des standardmäßig verbauten 128-MB-RAM knapp. Im „Quality Mode" hat die Radeon 9500 dagegen oft die Nase vorn. Aber wie schnell ist die Radeon 9500 im Vergleich mit anderen Ati-Platinen? Die 64-MB-Platinen mit Radeon 9500 sind mit unterschiedlichen Einstellungen zehn bis 50 Prozent langsamer als Karten mit einem Radeon-9700-Pro-Chip. Im Vergleich zu den Radeon-9000-Pro-Platinen kann die Radeon 9500 punkten, denn sie ist zwischen 15 und 50 Prozent schneller.Die neuen Ti-4200-Karten mit 128 MB sind höher getaktet als die alten 128-MB-Varianten (446 gegen 513 MHz). Bei texturintensiven Spielen wie **Unreal Tournament 2003** können sie diesen Vorteil ausspielen und liefern bis zu 20 Prozent mehr 3D-Performance als die alten 64-MB-Versionen.



Bei aktivierter Kantenglättung (2X) ist der Radeon 9500 zwar schneller als eine Ti-4200-8X, in NOLF 2 und Aquanox bricht die 3D-Leistung aber stark ein.

sich darum keine Sorgen machen – die erhöhte Taktfrequenz wird von Gainward garantiert. Der Kühlapparat senkt nicht nur die Temperatur des Grafikchips, sondern belüftet auch die verbauten RAM-Kühlkörper auf der Vorderseite. Als Nachteil entpuppte sich seine Lautstärke, denn er ist nicht gerade ein Leisetreter. Durch weitere Übertaktung erhielten wir dafür stolze Taktraten von 300/580 MHz für Grafikchip und -Speicher. Die Karte ist zwar relativ teuer, dafür erhalten Sie aber hohe garantierte Taktfrequenzen.

Die Elsa Gladiac 9700 Pro wird von der „Neuen Elsa GmbH" hergestellt, die die Rechte der Gladiac-Marke erworben hat. Die Platine im Ati-Referenzdesign wird mit dem Multiplayer-Spiel **Battlefield 1942** sowie dem 3D-Tool Powerstrip und dem Software-DVD-Player Win DVD 4 ausgeliefert. Die Limited Edition mit den zusätzlichen Spielen **Giants, Pro Rally 2001, Dronez** und **Sacrifice** wird laut Angabe des Herstellers noch eine Weile im Handel liegen. Der Lüfter der Platine ist durchschnittlich laut und die Chip-Temperatur liegt selbst im 3D-Stresstest im Bereich der 9700-Pro-Konkurrenz. Unsere Übertaktungsbemühungen waren von Erfolg gekrönt und bescherten uns einen Chiptakt von 350 MHz sowie einen effektiven Speichertakt von 660 MHz.

Die MSI G4TI4200-VTP8X von MSI besitzt einen sehr auffälligen Kühlkörper aus Kupfer und Aluminium. In Kombination mit einem relativ lauten Lüfter sorgt er für eine erstklassige Kühlung – die Platine wird selbst unter Volllast nur rund 38 Grad warm. Unsere Übertaktungsversuche waren bis zu Taktfrequenzen von 290/560 MHz (Chip/Speicher) erfolgreich. Für rund 230 Euro bekommen Sie eine nicht ganz billige, aber sehr gut ausgestattete Platine. Als Softwarebundle liegen die Spiele **Morrowind, Duke Nukem Manhattan Project, Ghost Recon** sowie Win DVD 5.1 bei.

Sparkle setzt bei der SP7228DV auf weniger spektakuläre Features. Die Standard-Platine verwendet 128 MB DDR-RAM und setzt statt Wärmeleitpaste auf ein schlechter leitendes Wärmeleitpad. Auch das Softwarebundle ist nichts Besonderes, denn es besteht nur aus der Videosoftware Power Director 2.1 ME. Ein Verteilerkabel für TV-Out/In sowie ein S-Video-Kabel und einen DVI-VGA-Adapter liefert Sparkle übrigens mit. Für Overclocker ist diese Grafikkarte nichts, denn der Grafikchip lässt sich praktisch nicht übertakten. Lediglich der Grafikspeicher ließ sich bis auf 560 MHz takten – bei einem Standard-Takt von 513 ein sehr schlechtes Ergebnis. Wenigstens ist der Lüfter vergleichsweise leise. Statt zur SP7228DV zu greifen, empfehlen wir die 60 Euro günstigere SP7200T2 Pure, auch wenn die keine zusätzlichen Video-Anschlüsse besitzt.



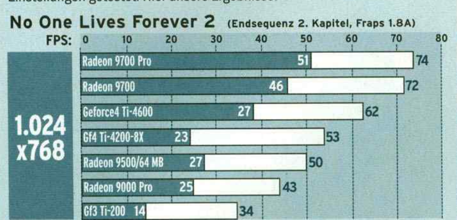
Grafikkarten ab 200 Euro im Vergleichstest

Name:	Gladiac 9700 Pro LE	Atlantis Radeon 9700	V9280S/TVD	Ultra/650-8X XP GS
	PC Games Award TESTSIEGER 2/2003	PC Games Award PREISTIPP 2/2003		
Hersteller:	Neue Elsa GmbH	Sapphire	Asus	Gainward
Info-Telefon/Preis:	0241-6060/ca. € 500,-	- / ca. € 350,-	02102-95990 / ca. € 300,-	089-898990 / ca. € 280,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 9700 Pro/325 MHz	Radeon 9700/275 MHz	Geforce4 Ti-4200-8X/275 MHz	Geforce4 Ti-4200-8X/270 MHz
Speicher:	620 MHZ/256 Bit/2,9 ns	540 MHz/256 Bit/3,6 ns	600 MHz/128 Bit/2,9 ns	540 MHz/128 Bit/3,6 ns
Speichermenge und Art:	128 MB DDR	128 MB DDR	128 MB DDR	128 MB DDR
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI-I
Pixel Shader/Vertex Shader:	Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0	Vertex Shader 2.0; Pixel Shader 2.0	Vertex Shader 1.1; Pixel Shader 1.3	Vertex Shader 1.1; Pixel Shader 1.3
Empfohlene Konfiguration:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,5 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,5 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,2 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,2 GHz
Software:	Battlefield 1942, Win DVD 4, div. Spiele	Power DVD XP 4.0, OC-Tool	u.a. Morrowind, Worms Blast, PowerDirector 2	Win-Cinema-Paket, Serious Sam 1
Sonstige Ausstattung:	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Video-Eingang, AGP 8X, Lüftersteuerung	Video-Splitkabel (In/Out), DVI-VGA
Übertaktbar:	Chip: 350 MHz/Speicher: 660 MHz	Chip: 350 MHz/Speicher: 620 MHz	Chip: 290 MHz/Speicher: 680 MHz	Chip: 300 MHz/Speicher: 580 MHz
Wertung	**1,5**	**1,5**	**1,7**	**1,8**
Kommentar:	**Dickes Bundle und robuste Platine nach Referenzdesign**	**15 Prozent langsamer und wenigstens 100 Euro billiger als eine Radeon 9700 Pro**	**Spezielles Design, hohe 3D-Leistung, hoher Preis**	**Garantierte hohe Taktfrequenzen haben ihren Preis.**

Agentin mit Hertz

Wir haben **No One Lives Forever 2** mit den verschiedensten Grafikkarten und Einstellungen getestet. Hier unsere Ergebnisse.

No One Lives Forever 2 (Endsequenz 2. Kapitel, Fraps 1.8A)



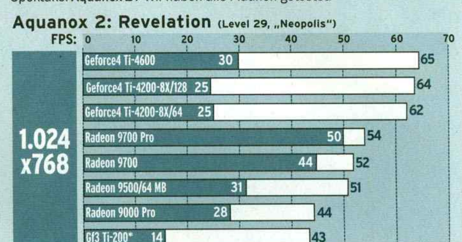
NOLF 2 bringt alle Karten im Quality Mode ins Schwitzen, sogar die 9700er-Reihe. Die Ti-4200-8X ist bei Standardsettings schneller als die Radeon 9500, im Quality Mode dagegen langsamer. Auffällig ist, dass die 9700er-Karten auch ohne qualitätssteigernde Maßnahmen vorne liegen. Das beweist, dass **NOLF 2** stark von der Architektur der Ati-Flaggschiffe profitiert.

Einstellungen: Athlon XP 2000+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM, Win98 SE, Det. 40.72, Ati 9069, Quality Mode: 2X FSAA + 4:1 AF (Nvidia, 9700 Pro), 2X FSAA Quality (9000 Pro) **Legende:** Quality Mode | 32 Bit

Wettrennen unter Wasser

Wie schlagen sich Geforce4 Ti-4200-8X und Radeon 9500 im Unterwasser-Spektakel **Aquanox 2**? Wir haben alle Platinen getestet.

Aquanox 2: Revelation (Level 29, „Neopolis")



(Darstellungsfehler mit 40.72)

Ein etwas anderes Bild ergibt sich in **Aquanox 2**. Hier liegt die Geforce4-Ti-Reihe bei Standardsettings vor den Radeons. Erst im Quality Mode ziehen Radeon 9500, 9700/Pro vorbei. Möglicherweise hilft hier ein Treiber-Update weiter.

Einstellungen: Athlon XP 2000+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM, Win98 SE, Det. 40.72, Ati 9069, Quality Mode: 2X FSAA + 4:1 AF (Nvidia, 9700 Pro), 2X FSAA Quality (9000 Pro) **Legende:** Quality Mode | 32 Bit

Für die V9280 S/VTD verwendet Asus statt sechs Lagen eine achtlagige Platine – das erhöht die Signalqualität und ermöglicht stark angehobene Standard-Taktfrequenzen von 275/600 MHz (Chip/Speicher). Um den Chip zu kühlen, bemüht man einen leistungsstarken Kühler, der durch die Smart-Doctor-Software in fünf Stufen steuerbar ist. In Spieletests liefert die Platine mehr als ordentliche Ergebnisse, die leistungstechnisch zwischen einer Geforce4 Ti-4400 und Ti-4600 liegen. Dank gutem Spielebundle ein mehr als faires Angebot.

Auf ein eigens erstelltes Design setzt Sapphire für seine schwarz eingefärbte Atlantis 9700. Der verbaute Kühler kommt in der gleichen Version auf der schon getesteten 9700 Pro zum Einsatz und ist etwas leiser als der Standard-Lüfter von Ati. Das Ergebnis des Übertaktungstests war eindeutig: Mit 320/620 MHz erreicht die Atlantis 9700 fast das Leistungsniveau einer 9700 Pro (325/620 MHz). Im Standard-Takt ist die Platine nur rund 15 Prozent langsamer als eine 9700 Pro, dafür aber immerhin 100 Euro günstiger. Das ist ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und wird von PC Games mit einem Preistipp-Award belohnt.

Der Kampf Radeon 9500 gegen Ti-4200-8X endet mit einem Unentschieden. Die neuen Nvidia-Platinen sind in den Standard-Einstellungen mit 32 Bit Farbtiefe und einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten 10 bis 20 Prozent schneller. In **Unreal Tournament** sorgen ihre 128 MByte Grafikspeicher für etwas mehr 3D-Leistung. Auf der anderen Seite punktet die Radeon 9500 im „Quality Mode", denn mit aktivierter Kantenglättung (2X) und eingeschaltetem anisotropem Filter (4:1) ist sie schneller als die Ti-Kollegen. Seine DirectX-9-Fähigkeit kann der Radeon 9500 leider immer noch nicht ausspielen. Interessant wird es allerdings, wenn die ersten 9500-Pro-Platinen in den Handel kommen. Die dürften durch ihre breitere Speicheranbindung in regulären Spielen schneller sein als die Ti-4200-8X-Karten. BERND HOLTMANN

Grafikkarten ab 200 Euro im Vergleichstest

Name:	G4TI4200-VTP8X	Medusa Ti-4280PV	Atlantis Radeon 9500	SP7228DV
Hersteller:	MSI	Albatron	Sapphire	Sparkle
Info-Telefon/Preis:	069-408930/ca. € 230,-	02271-763300/ca. € 230,-	- /ca. € 200,-	06403-905010/ca. € 220,-
Grafikchip/-takt:	Geforce4 Ti-4200-8X/250 MHz	Geforce4 Ti-4200-8X/250 MHz	Radeon 9500/275 MHz	Geforce4 Ti-4200-8X/250 MHz
Speicher:	513 MHz/128 Bit/4 ns	513 MHz/128 Bit/3,6 ns	540 MHz/128 Bit/3,6 ns	513 MHz/128 Bit/4 ns
Speichermenge und Art:	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR	64 MB DDR	128 MB DDR
Anschlüsse:	VGA 1+2, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI-IH
Pixel Shader/Vertex Shader:	Vertex Shader 1.1; Pixel Shader 1.3	Vertex Shader 1.1; Pixel Shader 1.3	Vertex Shader 2.0; Pixel Shader 2.0	Vertex Shader 1.1; Pixel Shader 1.3
Empfohlene Konfiguration:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,2 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,2 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,2 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,2 GHz
Software:	Morrowind, Ghost Recon, Videosoftware	U. a. Power DVD 4.0, Power Director 2.1 ME	Power DVD XP 4.0, 2 Spiele, OC-Tool	Power Director 2.1 ME
Sonstige Ausstattung:	S-Video-Kabel, Verteiler für Ein- und Ausgänge	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter, Verteilerbox	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Diverse Videokabel, DVI-VGA-Adapter
Übertaktbar:	Chip: 290 MHz/Speicher: 560 MHz	Chip: 290 MHz/Speicher: 580 MHz	Chip: 330 MHz/Speicher: 620 MHz	Chip: 250 MHz/Speicher: 560 MHz
Wertung	1,8	1,8	2,0	2,0
Kommentar:	Guter Preis bei exzellenter Ausstattung und Kühlung	Standard-Design ohne Besonderheiten	Günstiger und im Quality Mode schnell	Kaum zu übertaktende Standard-Platine







Quickcam **Cordless**

Die Schweizer bringen mit der Quickcam Cordless die erste funkbetriebene Webcam in den Handel. Das vergleichsweise große Gerät wird entweder durch eine 9-Volt-Batterie oder per Netzkabel betrieben – beides liegt dem Paket bei. Der Funkempfänger wird über die USB-Schnittstelle an den PC angeschlossen und kann auf vier Kanälen Kamera-Signale empfangen. Theoretisch können also drei weitere Kameras mit einem PC verwaltet werden. Ebenfalls im Lieferumfang befindet sich Logitechs bekannte Webcam-Software, die auch einen Bewegungsmelder besitzt – wird er aktiviert, zeichnet er Bewegungen mit Ton auf. Ihr Sensor lieferte ein scharfes und klares Videobild mit bis zu 640x480 Pixeln ab – und auch das eingebaute Mikrofon überzeugte durch einen klaren Ton. Die versprochenen 20 Meter Reichweite hat unser Testgerät allerdings nicht erreicht: Ab zehn Metern Entfernung zum Funkempfänger traten im Test Bildfehler auf. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
QUICKCAM CORDLESS

HERSTELLER	Logitech
PREIS	Ca. € 250,-
TEL.	089-894670
AUSSTATTUNG	1,6
EIGENSCHAFTEN	1,7
LEISTUNG	1,7

FAZIT: Praktische, aber teure PC-Webcam

WERTUNG 1,7

Top Gun **Afterburner FF**

Seit Erscheinen des ersten Top Gun Afterburner sind mittlerweile zwei Jahre vergangen. Jetzt setzt Thrustmaster das bekannte Design wieder ein und spendiert ihm ein kraftverstärktes Innenleben. Äußerliche Unterschiede zur Version ohne Rütteleffekte gibt es keine. Der Joystick wird durch eine massive Bodenplatte stabilisiert, die Sie auf Wunsch auch über den beigelegten Inbusschlüssel abmontieren können. Der Schubregler liegt gut in der Hand, ist über einen Drehregler in seiner Rückstellkraft stufenlos einstellbar und rastet an den Enden ein. Profi-Piloten können das Seitenruder von der Z-Achse auf die Wippe des mit vier Feuerknöpfen ausgestatteten Schubhebels umstellen. Im Praxistest mit **Aquanox 2** sprach der Afterburner sehr präzise an und lieferte über die Force-Feedback-Motoren einen realistischen Widerstand. Der Schubregler ist dank der Einrastfunktion auch für Funktionen wie Schubumkehr oder Nachbrenner zu gebrauchen. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
TOP GUN AFTERBURNER FF

HERSTELLER	Thrustmaster
PREIS	Ca. € 90,-
TEL.	0190-662789
AUSSTATTUNG	1,4
EIGENSCHAFTEN	1,7
LEISTUNG	1,7

FAZIT: Noch besser durch Force-Feedback

WERTUNG 1,7

Samsung **Syncmaster 152S**

Schon die Verpackung des 15-Zoll-TFTs von Samsung ist kleiner als ein Aktenkoffer. Dankenswerterweise nehmen moderne Flachbildschirme immer weniger Platz auf dem Schreibtisch ein – so auch der neue Syncmaster 152S. Bis auf den Fuß ist das Gerät komplett in Silber gehalten. Der Monitor selbst ist nur zwei Zentimeter tief und lässt sich durch die mitgelieferte Halterung auch an eine Wand montieren. Der Monitor-Fuß muss dazu allerdings zusammengeklappt werden. Einen Bonuspunkt erhält der 152S für den Kabelanschluss, denn das Monitorkabel kann im Falle eines Wackelkontaktes problemlos ausgetauscht werden. Die maximale Auflösung liegt bei 1.024x768 Bildpunkten, der Einblickwinkel bei vertikal 120 und horizontal 140 Grad. 3D-Spieler können sich den 15-Zöller sorglos zulegen, denn seine Schaltgeschwindigkeit liegt bei 25 Millisekunden und ist damit auch für Gamer gut geeignet. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
SYNCMASTER 152S

HERSTELLER	Samsung
PREIS	Ca. € 500,-
TEL.	01805-121213
AUSSTATTUNG	2,4
EIGENSCHAFTEN	2,4
LEISTUNG	1,7

FAZIT: Teurer, aber spieletauglicher Flachbildschirm



WERTUNG 2,0



Logitech **Z-640**

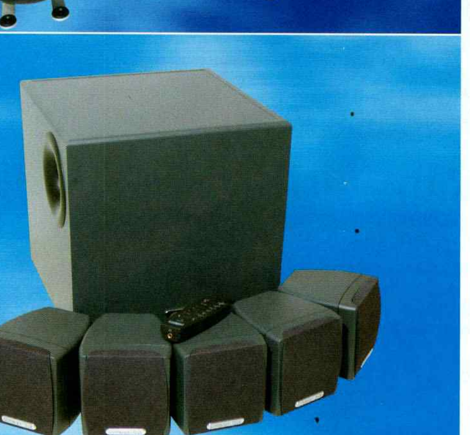
Die Boxenkabel des Z-640 sind gerade einmal lang genug, um das System auf dem Schreibtisch aufzubauen. Alle Kabel laufen am Center-Speaker zusammen – das ist mehr als unglücklich, denn so hängt hinter dem Monitor stets ein Kabelwust herab. Das bisherige System mit dem Subwoofer als Kabelknoten war praktischer. Die Kabel der Satelliten können Sie nicht austauschen, denn sie sind fest verkabelt. Auf eine Kabelfernbedienung hat Logitech verzichtet und die Steuer-Elemente am Subwoofer und Center-Speaker verteilt. Im Klangtest mit aktuellen Spielen und Musikstücken hat uns das Z-640 durch gut abgestimmte Höhen und Mitteltöner überzeugt. Für den DVD-Einsatz ist es aufgrund der etwas hohl klingenden Bässe nicht so gut geeignet. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL Z-640

HERSTELLER	Logitech
PREIS	Ca. € 110,-
TEL.	089-894670
AUSSTATTUNG	2,5
EIGENSCHAFTEN	2,3
LEISTUNG	2,3

FAZIT: 5.1-Sound mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis

WERTUNG 2,3



Megaworks **THX 5.1 550**

Die beigelegten Kabel sind aufgrund ihrer Länge schon fast wohnzimmertauglich, allerdings fehlt dem System dazu ein eigener Dolby-Digital-Dekoder. Am 150-Watt-Subwoofer finden sich alle Anschlüsse in Form von hochwertigen Hifi-Klemmen. Dort werden die fünf Satelliten (je 70 Watt) sowie die komfortable Fernbedienung mit Kopfhöreranschluss angeschlossen. Im Praxistest steuert der Subwoofer in allen Disziplinen einen starken und satten Bass bei. Die Hoch- und Mitteltöner der Satelliten sind sehr gut aufeinander abgestimmt und liefern im Zusammenspiel mit dem Subwoofer einen erstklassigen Surround-Klang. Das THX 5.1 550 ist ein Spitzen-System, dass mit 350 Euro allerdings einen selbstbewussten Preis besitzt! BERND HOLTMANN

TESTURTEIL MEGAWORKS THX 5.1 550

HERSTELLER	Creative
PREIS	Ca. € 350,-
TEL.	00353-14380000
AUSSTATTUNG	2,0
EIGENSCHAFTEN	1,4
LEISTUNG	1,3

FAZIT: Ein Spitzen-5.1-System für den PC

WERTUNG





CTX **S 530**

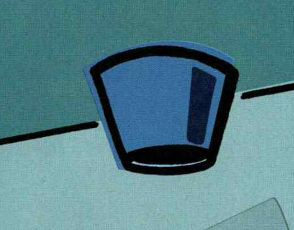
TFT-Monitore besitzen häufig defekte Pixel. CTX tauscht den S530 in den 101 Tagen nach dem Kauf aus, wenn ein Bildpunkt dauerhaft leuchtet oder schwarz bleibt. Die technischen Daten des 15-Zöllers sind nicht so berauschend wie der Kundenservice. Mit einem Blickwinkel von vertikal 100 und horizontal 120 Grad liegt das S530 nur im Mittelbereich. Auch die Reaktionszeit von 40 Millisekunden ist nicht mehr zeitgemäß, besonders im Hinblick auf die angekündigten TFTs mit 16 ms. Langsame Spiele ohne schnelle Bildbewegungen lassen sich zwar tadellos spielen, der Versuch, den Ego-Shooter **No One Lives Forever 2** zu spielen, wurde aber mit hässlichen Schlieren quittiert. Der S530 ist für Strategiespieler und Internet-Surfer zu empfehlen. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL S530

HERSTELLER	CTX
PREIS	Ca. € 430,-
TEL.	02191-94990
AUSSTATTUNG	2,7
EIGENSCHAFTEN	2,4
LEISTUNG	2,2

FAZIT: Ein teurer 15-Zoll-TFT garantiert ohne Pixelfehler

WERTUNG 1,5





... mit dem P3000 Wireless Pad
inklusive Docking Station und Zweitakku!

www.saitek.de

Spiel Dich frei. Saitek Controller.



R440 Force Feedback Wheel

Cyborg 3D Force

Optical Mouse Pro

Saitek



Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.

Sparsame Spieler greifen momentan zu den günstigsten DirectX-7-Grafikbeschleunigern von Nvidia (Geforce4 MX-460). Kyro-I/II- sowie Radeon-7000-Platinen oder Matrox-G550-Platinen sind für Spieler nicht mehr zu empfehlen. Schneller, aber auch teurer, ist die DirectX-8-Riege, bestehend aus Radeon 8500/LE/9000/9000 Pro, oder die Geforce3- und Geforce4-Ti-Familie. Nur damit kommen viele aktuelle 3D-Rollenspiele wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights** und das Unterwasserspektakel **Aquanox 2** so richtig auf Touren. Zu teuer und ohne Windows-98-Support kommt die Matrox Parhelia-512 daher. Finger weg! Wer für die kommenden 3D-Ego-Shooter **Unreal 2** oder **Doom 3** gerüstet sein will, investiert bis zu 500 Euro in eine Grafikplatine mit Radeon-9700-Chip oder eine der bald erscheinenden neuen Geforce-FX-Grafikkarten, die ebenfalls DirectX 9 unterstützen.

Damit Sie sich auch im aktuellen Hardwaredschungel zurechtfinden, bieten wir Ihnen auf dieser Seite eine praktische Übersicht, in der wir Ihnen abhängig von Ihrem Hauptprozessor gleich die besten dafür infrage kommenden Grafikchips und auch jeweils eine konkrete Grafikkarte empfehlen.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

AUF HEFT-DVD: INFOS ZU ALLEN GRAFIKCHIPS

Prozessor MHz	Ahtlon/Pentium III 500-800 MHz	Duron/Celeron 600-800 MHz	Athlon/Pentium III 800-1.100 MHz	Duron/Celeron 800-1.300 MHz	Athlon/Pentium III 1.100-1.400 MHz	Athlon X 1.400+ und schneller	Pentium 4 1.400-2.533 MHz	Topmodell	Preis
Bis 100 Euro									
Geforce2 MX-200	✓	✓						Gainward Geforce2 MX200	Ca. € 50,-
Geforce2 MX	✓	✓						Gainward Geforce2 MX	Ca. € 50,-
Geforce2 MX-400	✓	✓						Leadtek Geforce2 MX400	Ca. € 60,-
Kyro II	✓	✓	✓	✓				Videologic Vivid!XS	Ca. € 65,-
Geforce2 Ti	✓	✓	✓	✓				Creative Geforce2 Ti	Ca. € 85,-
Geforce4 MX-420	✓	✓	✓	✓				MSI GF4 MX420D-T	Ca. € 75,-
Geforce4 MX-440	✓	✓	✓	✓				Asus AGP-V7100/T Pro	Ca. € 90,-
Kyro I	✓	✓						Hercules 3D Prophet 4000XT	Ca. € 40,-
Radeon 7500	✓	✓	✓	✓				Ati Radeon 7500	Ca. € 80,-
Bis 200 Euro									
Geforce3			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet III	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-200			✓	✓	✓			Aopen Geforce3 Ti200	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-500			✓	✓	✓			Asus V8200T5 Pure 64MB DDR	Ca. € 200,-
Geforce4 MX-460		✓	✓	✓	✓			Asus V8170Pro/T	Ca. € 130,-
Geforce4 Ti-4200					✓	✓	✓	MSI GF4 Ti4200-TD	Ca. € 190,-
Radeon 8500			✓	✓	✓			Ati Radeon 8500	Ca. € 260,-
Radeon 8500 LE			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet FDX 8500LE	Ca. € 190,-
Radeon 9500			✓	✓	✓			Atlantis Radeon 9500	Ca. € 200,-
Radeon 9000			✓	✓	✓			Ati Radeon 9000	Ca. € 110,-
Radeon 9000 Pro			✓	✓	✓	✓		Hercules 3D Prophet 9000 Pro	Ca. € 140,-
Über 200 Euro									
Geforce4 Ti-4400						✓	✓	MSI GF4 Ti4400-VTD	Ca. € 270,-
Geforce4 Ti-4600						✓	✓	Asus V8460 Ultra Deluxe	Ca. € 350,-
Parhelia-512						✓	✓	Albatron Geforce4 Ti4600	Ca. € 300,-
Radeon 9700 Pro						✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Ca. € 450,-

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1.8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1.8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1.8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1.8
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,9
Atlantis Rad. 9000 Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1.9
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 120,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	1.9
Radeon 9500	Sapphire	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	2,0
Mystify 4200	Terratec	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	2.0
Winfast A170V DDR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 100,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2.0

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 360,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.3
Gladiac 9700 Pro LE	Neue Elsa GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,5
Atlantis Radeon 9700	Sapphire	Radeon 9700	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,5
Maya II GV-R9700 Pro	Gigabyte	Radeon 9700 Pro	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1.5
3DP. Radeon 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1.5
V8420 Deluxe 128 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 260,-	128 MB DDR-SDRAM	260/255 MHz (DDR)	1.5
SP7200T6	Sparkle	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 370,-	128 MB DDR-SDRAM	300/340 MHz (DDR)	1,5
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 310,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
3D Blaster4 Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 320,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5

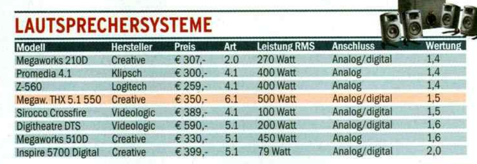
Hardware-**Referenzen**

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2xD-Sub	30-130 kHz	1,9
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV720A	CTX	17" LCD	€ 720,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9



LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	5.1	79 Watt	Analog/digital	2,0



GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Wingman Cordles Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	1,7
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	1,7
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	2,2
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	2,3
RF Gamepad	Xtension	€ 30,-	12	USB	2,3



LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	1,8

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner FF	Thrustmaster	€ 90,-	7	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX 500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

SOUNDKARTEN

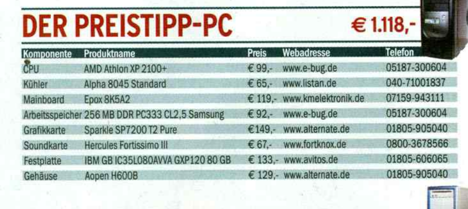
Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	1,8

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir wenn möglich nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.



DER PREISTIPP-PC € 1.118,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
CPU	AMD Athlon XP 2100+	€ 99,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Alpha 8045 Standard	€ 65,-	www.listan.de	040-71001837
Mainboard	Epox 8K5A2	€ 119,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Arbeitsspeicher	256 MB DDR PC333 CL2,5 Samsung	€ 92,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Sparkle SP7200 T2 Pure	€149,-	www.alternate.de	01805-905040
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 67,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Festplatte	IBM GB IC35L080AVVA GXP120 80 GB	€ 133,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Aopen H600B	€ 129,-	www.alternate.de	01805-905040

DER EINSTEIGER-PC € 848,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
CPU	AMD Athlon XP 1800+	€ 70,-	www.alternate.de	01805-905040
Kühler	Global Win TAK 58	€ 33,-	www.frozen-silicon.de	0800-0376936
Mainboard	Albatron KX400+ Pro	€ 95,-	www.snogard.de	02234-9661333
RAM	256 MB DDR PC333 CL2,5 Samsung	€ 92,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Powermagic Radeon 9000 (64 MB)	€ 89,-	www.mb-it.de	05932-50450
Soundkarte	Hercules Muse 5.1 DVD	€ 40,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Festplatte	Western Digital WD400BB Caviar, 40 GB	€ 102,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Gehäuse	Intertech Calvin 2	€ 62,-	www.mindfactory.de	04421-91311705

DER HIGH-END-PC € 3.048,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
CPU	Intel Pentium 4/3,06 GHz	€ 869,-	www.alternate.de	01805-905040
Kühler	Wasserkühlung Innovaset 3	€ 260,-	www.pc-frost.de	09451-942156
Mainboard	Asus P4T533 (Kombipaket inklusive RAM)	€ 359,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	256 MB RDRAM PC1066 Samsung	€ 144,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Hercules Prophet FDX 9700 Pro 128 MB	€ 456,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 135,-	www.avitos.de	01805-606065
Festplatte	Western Digital WD2000 JB Caviar, 200 GB	€ 464,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Gehäuse	Avance B031 Titan	€ 89,-	www.listan.de	040-73676860

GamesProfis

auch in Ihrer Nähe!

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

oder im Versand *

www.GamesProfis.de

Kids Spielwaren
1 Reichenberger Strasse 45
02763 Zittau
03583-510738

Play Away
2 Heinrich-Mann-Strasse 9
02977 Hoyerswerda
03571-405659

Mc Media und Fantasy
3 Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672-313595

Netgames
4 Nicolaiberg 2
07545 Gera
0365-2900840

Fantasy und Future
5 Frankfurter Allee 3
10247 Berlin
030-42089622

Power Play
6 Senftenberger Ring 44b
13435 Berlin
030-40712664

Media World Service Agentur
7 Postplatz 4-4C
16761 Hennigsdorf
03302-272706

Games Store
8 Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
0381-2003330

Games World
9 Ulzburger Strasse 289 A
22850 Norderstedt
04191-956240

Europlay
10 Europaplatz 2
24103 Kiel
0431-9709921

Game World
11 Buntentorsteinweg 33
28201 Bremen
0421-596506

Mega Video & Game Store
12 Gröpelinger Heerstrasse 171
28237 Bremen
0421-6166593

Else´s Gameshop
13 Blumlage 25
29221 Celle
05141-907079

Mega Company
14 Am Hornberg 2
29614 Soltau
05191-967581

Spieleparadies Dreier
15 Poststrasse 15a
29614 Soltau
05191-71101

Xpert Games
16 Lindenstrasse 13 a
31224 Peine
05171-581418



MC Game
17 Detmolder Strasse 68
33604 Bielefeld
0521-64234

Funtronixx
18 Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393801

Toystore
19 Hauptstraße 55
37412 Herzberg
05521-1780

Game-Station
20 Topferstrasse 30
56727 Mayen
02651-1262

Phoenix
21 Altendorfer Strasse 6
37574 Einbeck
05561-3332

Players Level
22 Kurt-Schuhmacher-Str. 17
40764 Langenfeld
02173-980944

Gameland
23 Kaiserswerther Strasse 14
40878 Ratingen
02102-470473

Gameshop D.Weichelt
24 Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02181-231323

Top-Games
25 Stockumerstrasse 226
44225 Dortmund-Barop
0231-779700

Gamestore
26 Rüttenscheider Str. 181
45131 Essen
0201-777225

High Score
27 Goethe Strasse 44
45964 Gladbeck
02043-928831

SK Gamenatix
28 Paulinstrasse 36
54292 Trier
0651-27211

Joystix
29 Oxfordstraße 10
53111 Bonn
0228-650095

Gamefreax
30 Kölner Strasse 155
53840 Troisdorf
02241-881240

Multimediasoft Gansekow
31 Neuer Wall 2-4
47441 Moers
02841-21704

Guild of Freaks
32 Binger Strasse 5
55218 Ingelheim am Rhein
06132-799920

Joypoint
33 Am Wehrhahn 24
40211 Düsseldorf
0211-364445

Game Planet
34 Am Klafeldermarkt 4
57078 Siegen
0271-8909880

A.S. Superplay
35 Boelerstrasse 122
58097 Hagen
02331-983524

Werne`s Gamestore
36 Konrad-Adenauer-Str.17
59368 Werne
02389-951666

Soundcheck
37 Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach/Main
069-884299

Game und Fun GmbH
38 Am Bootshafen 9
63477 Maintal
www.game-and-fun.de

Players inc.
39 Luisenstrasse 47
65185 Wiesbaden
0611-304386

Gamestore Zweibrücken
40 Hauptstr. 2 / Ecke Busbhf.
66482 Zweibrücken
06332-905400





Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi



Schon jetzt bei Ihrem GamesProfi vorbestellen!

Nichts ist unmöglich

Impossible Creatures

Verändert die Gene von ganz normalen Tieren, um daraus unbesiegbare Kampfmaschinen zu machen, und schickt diese dann in actiongeladene Echtzeitstrategie-Schlachten. Über 30.000 Kombinationsmöglichkeiten, die wunderschöne Grafik und eine mitreißende Hintergrundgeschichte in den Dreißiger Jahren lassen keine Wünsche offen.

SimCity 4

„Wie machen die das? Ein Detailgrad wie Anno 1503, aber trotzdem alles in 3D - Sim City 4 ist das Sim City mit dem höchsten Zuguck-Faktor." (PC Games 01/2003)

€49,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab 17. Januar 03



Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen GamesProfi werden?
Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

Tel: 0931 / 3598 - 700 Fax: 0931 / 3598 - 777

Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg - www.GamesProfis.de - info@im-games.de

PC-GAMES-DVD

DEMOS

Anarchy Online (Vollversion)
Big Scale Racing
Carcassonne
Crossroads
Impossible Creatures
Mafia
Moorhuhn Kart
Mutant Storm
Neverwinter Nights
Praetorians
Santa
Splinter Cell
Toy Factory
Warcraft 3
Zoo Tycoon: Marine Mania

VIDEO-SHOW

Aktuell
Ion Storm: Deus Ex 2 & Thief 3
Testcenter

Vorschau
C&C Generals
DTM Race Driver
Impossible Creatures
Splinter Cell
Tron 2.0
X2: Die Bedrohung

Interaktiver Test
Sim City 4

Test
Anstoß 4
Asheron's Call 2
Gladiators
Der Schatzplanet

Spiele-Trailer
Anarchy Online
GTA Vice City
Highland Warriors
Spellforce
X2: Die Bedrohung

PATCHES

Age of Mythology v1.01 (US)
Anno 1503
Anstoß 4
Battlefield 1942 v1.2 (d)
Das Ding v1.2 (dt.)
Die Siedler 4 v2.50.1508
Emergency v2.0 von v1.0 (d)
FM 2003 Grafik-Update (d)
FM 2003 Physik-Update (d)
Grand Prix 4 v9.6
Haegemonia v1.04
Neverwinter Nights Updater v1.11
New World Order v1.1
Platoon v1.1 (d)
Robin Hood v1.1 (d.)
Soldiers of Anarchy v1.1.2.178 (d)
Sudden Strike 2 v2.2 von 2.0 (d)

TREIBER

Windows 9x und Me:
Ati Catalyst-Treiber 2.4_779 - WinMe
Ati Catalyst-Treiber v7.72 - Win98
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 41.09

Windows 2000 und XP:
Ati Catalyst-Treiber 2.4_779 - WinXP
Ati Radeon 9700 DX9
Creative Muvo Plugin für Playcenter
Logitech Mouseware 9.75
Matrox Parhelia 1.01.02.090
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 41.09
Sound Blaster Audigy DriverPack W2-L5

SPECIALS

Detonator Unlock
Acrobat
Wallpapers
Win DVD (Trial-Version)
WinZip
DVD-Hülle
Rivatuner 2.0 RC 12
DirectX 8.2 für Win9x_Me_2k_XP
Fraps 1.9

Screenshot-Galerien:
Asheron's Call 2
Blitzkrieg
C&C Generals
DAOC Shrouded Isles
Deus Ex 2
DTM Race Driver
Far Cry
Gladiators
Grom
Impossible Creatures
Knights of the Cross
Rayman 3
Der Schatzplanet
Sim City 4
Splinter Cell
Tron 2.0
Unreal 2
Vietcong
Voodoo Island
White Fear

EXKLUSIV-DEMO | NEVERWINTER NIGHTS

DVD

Neverwinter Nights von Bioware ist ein ausgezeichnetes 3D-Rollenspiel in der Tradition von **Baldur's Gate**. Zwar steuern Sie nur noch maximal zwei Charaktere anstelle einer ganzen Party, doch dank der riesigen Spielwelt und spannender Quests bietet auch **Neverwinter Nights** stundenlangen Spielspaß in einer fantastischen Welt.



SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
W	Vorwärts
S	Rückwärts
D	Rechts
A	Links
[Maus links]	Objekt auswählen/bewegen
[Maus rechts]	Aktions-Menü

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800, 256 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D, OpenGL
HD:	400 MB

TOP-DEMO WARCRAFT 3

DVD & CD

Selbst wenn Sie **Warcraft 3** Ihr Eigen nennen, sollten Sie sich unsere spielbare Demoversion zum genialen Echtzeit-Strategiespiel aus dem Hause Blizzard nicht entgehen lassen. Denn die Demo wartet neben zwei Trainingseinheiten mit drei nagelneuen Einzelspielermissionen und einer Mehrspielerkarte auf. In Ausgabe 08/02 zeichneten wir **Warcraft 3** mit einer Spielspaßwertung von 92 Prozent sowie mit dem PC-Games-Award aus.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.200 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	111 MB



TOP-DEMO | MAFIA

DVD & Abo-CD

Das wird aber auch Zeit! Fast vier Monate nach der Veröffentlichung von **Mafia** schickt Take 2 jetzt die offizielle Demoversion an den Start. Neben dem Tutorial erwartet Sie eine komplette Mission des Endprodukts. Darin liefern Sie sich in einem Parkhaus ein heftiges Feuergefecht mit den verfeindeten Mafiosi. Ein Tipp zum Schluss: Mit der Tab-Taste rufen Sie während der Fahrt den Stadtplan auf.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
W	Vorwärts
S	Rückwärts
A	Nach links
D	Nach rechts
[Maus links]	Feuermodus
[Maus rechts]	Aktion
Strg	Gehen/rennen
Num 0	Springen
I	Inventar
H	Waffe verbergen
L	Nachladen
Tab	Stadtplan

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.800 MHz, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	245 MB



ANARCHY ONLINE (TRIAL-VERSION)

DVD

Anarchy Online ist das erste Science-Fiction-Online-Rollenspiel in einer virtuellen Welt. Tausende Spieler weltweit können gegen- und miteinander gleichzeitig in einer reichhaltigen und futuristischen Welt mit modernster Grafik und Sound spielen. Das Spiel wurde von den preisgekrönten Entwicklern von **The Longest Journey**, **Casper the Friendly Ghost**, **Speed Freaks**, **Championship Motocross** und **Pocahontas** kreiert.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	1.200 MB



TOP-DEMO | SPLINTER CELL

DVD

Tom-Clancy-untypisch kämpft man ganz ohne Team, dafür aber mit coolen Geheimdienst-Gimmicks und einem unglaublich durchtrainierten Helden gegen intrigante Terroristen. In der spielbaren Demo dürfen Sie den ersten Level antesten und bekommen einen Vorgeschmack auf die packende Atmosphäre. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, prägt sich aber schnell ein.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
W/S	Vorwärts/rückwärts
A/D	Nach links/rechts
C	Kriechen
Q	An die Wand drücken
X	Kamera zurücksetzen
Z	Feuermodus umstellen
R	Nachladen
2	Nachtsichtgerät
3	Infrarotsichtgerät
[Maus links]	Primärer Feuermodus
[Maus rechts]	Sekundärer Feuermodus
Shift	Springen
Strg	Inventar
[Leertaste]	Aktion
Esc	Menü

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.200 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	100 MB

DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

CROSSROADS

DVD

In der Demoversion von **Crossroads** steuern Sie das Ampelsystem der Stadt Nürnberg – ganze vier Ampeln müssen Sie so schalten, dass im Straßensystem möglichst wenig Stau entsteht. Durch einfaches Klicken auf die jeweilige Kreuzung wird die Grün-Richtung um 90 Grad gedreht. Ein Messgerät am rechten unteren Bildschirmrand zeigt Ihnen an, wie flüssig der Verkehr durch die Stadt fließt.

SPIELSTEUERUNG	
TASTE	AKTION
Linke Maustaste	Ampel umschalten
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 200, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 400, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	61 MB

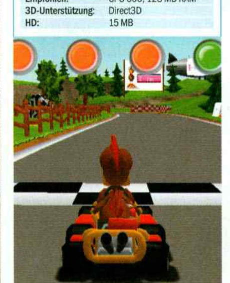


MOORHUHN KART

DVD

Die Moorhühner sind wieder da! Diesmal stehen sie nicht zum Abschuss frei, sondern liefern sich in abenteuerlichen Karts schnelle Rennen. Die Demo-Version enthält die „Outdoor"-Strecke sowie alle fünf Spielfiguren – natürlich sind auch Frosch und Schneemann dabei! Der einzige verfügbare Spielmodus ist das Zeitrennen, das aber gegen einen Ghost gefahren wird.

SPIELSTEUERUNG	
TASTE	AKTION
↑	Beschleunigen
↓	Bremsen
←	Links
→	Rechts
Shift	Blick zurück
M	Musik an/aus
F	Framerate an/aus
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 600, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	15 MB



TOY FACTORY

DVD

Aufgabe des Spielers in **Toy Factory** ist es, Spielzeuge in einer Fabrik herzustellen, die Güterströme zu kanalisieren und die fertigen Produkte in die dafür vorgesehenen Gitterwagen zu verladen. Diese Aufgaben muss der Spieler innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens bewältigen. Mit dem Umlegen von Schaltern wird der Produktionsvorgang gesteuert, mit den Pfeiltasten werden die Wagen zum Produktionsort gelenkt.

SPIELSTEUERUNG	
TASTE	AKTION
Pfeiltasten	Wagen bewegen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 200, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	20 MB



TOP-DEMO | IMPOSSIBLE CREATURES

DVD

Die **Homeworld**-Macher Relic Entertainment entführen Sie in **Impossible Creatures** in das vielleicht bizarrste Szenario, in dem je ein Echtzeit-Strategiespiel angesiedelt war. Auf Basis von genetischen Proben der verschiedensten Tierarten klonen Sie sich eine eigene Armee, die Sie in die Schlacht führen und ständig optimieren. Die umfangreiche Demo enthält drei Missionen der Kampagne und einen abgespeckten Mehrspielermodus.



SPIELSTEUERUNG	
TASTE	AKTION
Linke Maustaste	Auswahl
Rechte Maustaste	Einheiten befehligen
Mausrad	Zoomen
Alt + Maus	Ansicht drehen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.000, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.800, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	280 MB

CARCASSONNE

DVD & CD

Die Brettspieler sind aus dem Häuschen. Endlich gibt es ihr Lieblings-Brettspiel auch für den PC. Jetzt können sie nicht mehr von ihren Mitspielern übers Ohr gehauen werden, denn die Punkte rechnet der Computer aus. Unsere Demoversion gibt Ihnen die Möglichkeit, eine Partie **Carcassonne** wahlweise gegen einen Computergegner oder einen Freund zu spielen – allerdings nicht übers Netz, sondern „bloß" zu zweit an einem Rechner.

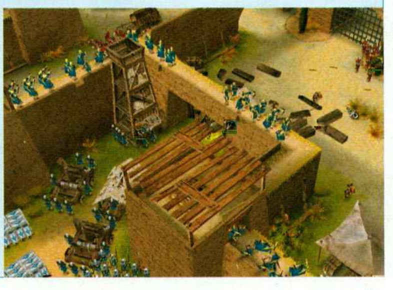
SPIELSTEUERUNG	
TASTE	AKTION
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 233, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	13 MB

TOP-DEMO | PRAETORIANS

DVD & CD

In einer Mission aus dem fünften Kapitel des Taktikspiels dürfen Sie Ihre Fähigkeiten als Anführer einer römischen Legion demonstrieren. Im Kampf gegen die Gallier sollen Sie eine Brücke überqueren und einen Verbündeten treffen. Doch zuvor muss erst einmal ein Dorf erobert werden – schließlich soll Ihnen nicht mitten im Gefecht der Nachschub ausgehen. Dazu müssen Sie zunächst den Wachturm zerstören und mit einer Ihrer leichten Infanterie-Abteilungen einen neuen errichten (Rechtsklick auf das Dorf; wenn Sie keine leichte Infanterie mehr haben, selektieren Sie eine andere Truppe und wählen „demote", um sie zu degradieren). Sobald dann Ihr Zenturio im Lager ist, kann er Rekruten ausbilden.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 800, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.200, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 120 MB



TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Splinter Cell
2	Neverwinter Nights
3	Warcraft 3
4	Mafia
5	Praetorians
6	Impossible Creatures
7	Zoo Tycoon: Marine Mania
8	Big Scale Racing
9	Mutant Storm
10	Carcassonne



ZOO TYCOON: MARINE MANIA
DVD & Abo-CD

In vier Tutorials lernen Sie Schritt für Schritt, wie man Dino-Eier ausbrütet, Starkstrom-Zäune verlegt, Wasserbassins baut, Walross-Gehege artgerecht einrichtet und mit den Orcas showreife Tricks einstudiert. Im Freeform-Modus können Sie dann mit Eisbären und Mantas zeigen, was sie gelernt haben. Für diese Demos zu den beiden **Zoo Tycoon**-Add-ons ist der Besitz des Basisprogramms nicht erforderlich.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 300, 64MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	92 MB

DER SCHATZPLANET
CD

In der Mehrspieler-Demo von Disneys **Der Schatzplanet** können Sie sich auf einer Karte spannende Weltraum-Schlachten über LAN oder Internet liefern. Acht Spieler oder sieben computergesteuerte Kapitäne dürfen aus insgesamt sechs unterschiedlichen Schiffen, Waffensystemen und Besatzungsmitgliedern eine schlagkräftige Flotte zusammenstellen und sich anschließend die Breitseiten um die Ohren hauen.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
O	Markieren/angreifen
R	Wegpunkt setzen

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	260 MB

MUTANT STORM
DVD & CD

In unserer Demoversion zu **Mutant Storm** geht es mächtig zur Sache. Mit einem kleinen Raumschiff stellen Sie sich in neun Levels unzähligen Alien-Attacken. Das Besondere an **Mutant Storm** ist die Steuerung. Während Sie bei herkömmlichen Arcade-Shootern stets in die Richtung feuern, in die Sie fliegen, können Sie bei **Mutant Storm** beispielsweise nach rechts unten fliegen und gleichzeitig nach rechts oben feuern.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
[illegible]/[illegible]/[illegible]/[illegible]	Hoch/runter/links/rechts
8/2	Nach oben/unten feuern
4	Nach links feuern
6	Nach rechts feuern
0	Smartbomb

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 400, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	17 MB

DIE 4TE OFFENBARUNG (TRIAL-VERSION)
CD

Skelette entsteigen ihren Gräbern, Trolle kommen aus ihren Höhlen hervor, Goblins terrorisieren die Landstraßen und Raubritter bevölkern die Wege – die Zeit der vierten Offenbarung ist gekommen. In dem kostenpflichtigen Massive-Multiplayer-Online-Rollenspiel erleben Sie als Krieger, Magier oder Amazone eine Welt voller Abenteuer. Nach Erstellung des eigenen Charakters beginnt die Reise über die drei großen Inselwelten von Althea – dabei wird der Spieler auf Hunderte von Mitstreitern treffen, da teilweise bis zu 350 Spieler gleichzeitig unterwegs sind. Dies macht den besonderen Reiz des Spiels aus, denn immer wieder können sich Gleichgesinnte zusammen den Monsterscharen stellen – hier sind Gemeinschaftssinn und echter Kampfgeist gefragt!

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 150, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 350, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	117 MB

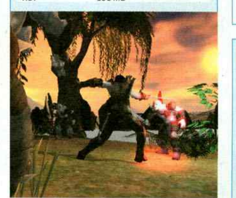
HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN (D)
Abo-CD

Au Backe! Der dunkle Herrscher Sauron will Mittelerde platt machen. Alles, was er dazu braucht, ist ein sagenumwobener Ring. Doch der befindet sich glücklicherweise in guten Händen … Begleiten Sie im Spiel zum ersten **Herr der Ringe**-Kinofilm Frodo, Legolas, Gandalf und Konsorten auf ihrem abenteuerlichen Weg. ACHTUNG: Die Demoversion läuft nicht einwandfrei mit den Nvidia-Detonator-70.72-Treibern.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts
S	Rückwärts
A	Links
D	Rechts
	Nahkampf
	Fernkampf
	Springen
Enter	Benutzen

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 600 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.200 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	191 MB



BIG SCALE RACING
DVD & Abo-CD

Sie halten realistisches Fahrverhalten bei Fernlenkautos für ein Paradoxon? Dann sollten Sie sich mal mit dieser Demo vom Gegenteil überzeugen. Ascaron will nämlich eine durchaus erwachsene Simulation bieten, mit authentischen Strecken und Wagen sowie innovativem Fahrmodell und schneller Grafik. Ob das Ihrem Geschmack entspricht, sollten Sie selbst herausfinden.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
[illegible]	Beschleunigen
	Bremsen
[illegible]	Links
[illegible]	Rechts
B	Rückspiegel
C	Kamera
F	Umdrehen
R	Retten
H	Hupe

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 350, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	38 MB

SANTA CLAUS
DVD & Abo-CD

Santa Claus hat all seine guten Gaben über den Dächern der Stadt verschlampt. Jetzt sind professionelle Computerspieler gefragt: Sie schlüpfen in den roten Weihnachtsmannmantel und müssen die Geschenkpakete wieder einsammeln. In zehn Levels hüpft der Fettsack über Plattformen und versucht, nicht abzustürzen. Ein schnuckeliges Weihnachtsspiel, das Joymania da für CDV gebastelt hat.

SPIELSTEUERUNG

TASTE	AKTION
[illegible]	Vor
[illegible]	Zurück
[illegible]	Links
[illegible]	Rechts
	Sprung

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 733, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	14 MB

THE GLADIATORS
Abo-CD

Ballern, was das Zeug hält, ist das Rezept in diesem kurzweiligen Echtzeitstrategie-Titel. Auf Strategie können Sie dabei größtenteils verzichten und auch eine großartige Story fehlt. Ob Sie trotzdem Spaß mit Callahan, Maximix, Fargass und Prinzessin Lydia haben, können Sie anhand dieser kurzen Demo testen.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 300, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	800 MB

PC-GAMES-CD-ROM

DEMOS
- Big Scale Racing (nur Abo-CD)
- Carcassonne
- Der Schatzplanet
- Die 4te Offenbarung
- Herr der Ringe (d) (nur Abo-CD)
- Mafia (nur Abo-CD)
- Mutant Storm
- Praetorians
- Santa (nur Abo-CD)
- The Gladiators (nur Abo-CD)
- Warcraft 3
- Zoo Tycoon: Marine Mania (nur Abo-CD)

VIDEOS
Vorschau
- C&C Generals
- Impossible Creatures
- Tron 2.0
- X2: Die Bedrohung

Test
- Anstoß 4
- Asheron's Call 2
- Der Schatzplanet
- Sim City 4
- The Gladiators

Spiele-Trailer
- Anarchy Online

PATCHES & TREIBER
- Anno 1503
- Das Ding v1.2 (d)
- Die Siedler 4 v2.50.1508
- Emergency v2.0 von v1.0 (d)
- FM 2003 Grafik-Update (d)
- FM 2003 Physik-Update (d)
- Haegemonia v1.04
- Neverwinter Nights Updater v1.11
- New World Order v1.1

Windows 9x und Me:
- Ati Catalyst-Treiber v7.72 - Win98
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 41.09

Windows 2000 und XP:
- Ati Catalyst-Treiber 2.4_779 - WinXP
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 41.09

TOOLS & SPECIALS
- Acrobat
- WinZip

Umtauschcoupon

Name ______ Vorname ______

Straße, Hausnummer ______

PLZ, Wohnort ______

Fehlerbeschreibung ______

Nr. der Ausgabe: 02/03

☐ **PCG-Heft-CD**

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Perfekter Sound zu gewinnen!

Zehn Sound-Pakete verlost PC Games in diesem Monat. In jedem befindet sich eine **Sound Blaster Audigy 2 inklusive 6.1-Boxensystem.**

Mit freundlicher Unterstützung von Creative verlost PC Games unter allen Umfrage-Teilnehmern zehn edle Soundpakete, die es in sich haben. Jedes Paket besteht aus dem aktuellen Soundkarten-Flaggschiff Audigy 2 und dem dazu passenden Sieben-Kanal-Soundsystem Inspire 6.1 6700. Wert: jeweils rund 280 Euro. Wie Sie an unserem Gewinnspiel teilnehmen können? Einfach den umseitigen Fragebogen ausfüllen und rechtzeitig einschicken. Wir drücken Ihnen die Daumen!

10x „Creative Sound-Set", bestehend aus:

1x Sound Blaster Audigy 2



je € 149,-

Die Sound Blaster Audigy 2 besitzt als einzige 24-Bit-Soundkarte das THX-Zertifikat und liefert erstklassigen Sound für DVD-Audio, Filme, Musik und Spiele – und das mit bis zu 192 kHz. Mit einem Rauschabstand von 106 dB und der Unterstützung des Sechskanal-Standards Dolby Digital EX (wird unter anderem auf der DVD Herr der Ringe: Die Gefährten verwendet) stellt sie selbst viele Heimkinoanlagen in den Schatten. Die leistungsfähige MediaSource-Software wird mitgeliefert und bietet Ihnen etliche praktische MP3-Funktionen, etwa eine Musikbibliothek mit Suchfunktionen, eine Option zur automatischen Lautstärkeangleichung, Audio-Bereinigung und bequeme Bearbeitungsfunktionen für ID3-Tags. An der SB1394-Schnittstelle der Audigy 2 können Sie externe Firewire-Geräte wie Videokameras anschließen. Kurzum: Mit der Audigy 2 spielen Sie die aktuellsten Spiele mit erstklassigem Sound. Das beigelegte 3D-Actionspiel Soldier of Fortune 2 (dt.) verwendet sogar Creatives 3D-Soundstandard EAX Advanced HD, der für hervorragende 3D-Klangeffekte sorgt. Kurzum: Mit der Audigy 2 erhalten Sie die ultimative Audiolösung.

1x Inspire 6.1 6700

Dieses 7-Kanal-Boxensystem ist der perfekte Partner für die Sound Blaster Audigy 2. Es liefert überragenden Surroundklang, ganz gleich ob für DVD-Filme, Spiele oder Musikwiedergabe. Das Inspire 6.1 6700 unterstützt durch den Anschluss an die Audigy 2 die Wiedergabe von Dolby-Digital-Surround-EX-Klang, wie ihn viele aktuelle DVD-Filme bereits einsetzen. Der Unterschied zum bislang üblichen 5.1-Sound ist schnell erklärt: Der zusätzliche sechste Kanal wird über einen rückwärtigen Center-Lautsprecher bereitgestellt. Der leistungsstarke Front-Center (20 Watt) gibt natürlich weiterhin Gesang und Dialoge wieder. Der Subwoofer im verstärkten Holz-Gehäuse liefert mit seinem strömungsoptimierten Bassreflex-Rohr saubere, knackige Bässe und die Kabelfernbedienung mit Kopfhörer-Buchse sorgt für optimalen Bedienkomfort. Besonders hilfreich im täglichen Einsatz ist die flexible Kabelfernbedienung, an der sich Ein/Aus-Schalter, Bass- und Lautstärkeregler sowie ein Kopfhörer-Ausgang befinden.

Die Leistungsdaten

Front- und Rear-Satelliten: 8 Watt Sinus
Center-Satellit: 20 Watt Sinus
Subwoofer: 22 Watt Sinus
Frequenzwiedergabe: 40 Hz bis 20 kHz

je € 129,-

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Wanadoo, Medion, Leadtek, Iiyama und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. Januar 2003.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserumfrage 02/03
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________
Vorname: ____________
Anschrift: ____________
____
Telefon: ____________
E-Mail: ____________

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Welche Version von PC Games haben Sie erworben?
- ☐ PC Games mit CD ☐ PC Games mit DVD

Beziehen Sie PC Games im Abonnent?
- ☐ Ja ☐ Nein
- ☐ Geplant

Ist PC Games bei Ihrem Zeitschriftenhändler vorrätig?
- ☐ Bin Abonnent ☐ Ja, immer
- ☐ Ja, meistens ☐ Schwankt
- ☐ Nein, selten ☐ Nein, nie

Wie oft lesen Sie PC Games?
- ☐ Bin Abonnent ☐ Jede Ausgabe
- ☐ Fast jede Ausgabe

Wie viele Spiele kaufen Sie sich im Schnitt pro Monat?
- ☐ Gar keines ☐ Höchstens eines
- ☐ Ein bis zwei ☐ Mehr als zwei

Wenn Sie sich entscheiden könnten: Welches Gimmick würden Sie sich am ehesten für PC Games wünschen? (bitte nur eine Nennung)
- ☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
- ☐ Schmuck-Poster ☐ Tastatur-Schablone
- ☐ Tipps&Tricks-Booklet ☐ Zusätzliche CD/DVD
- ☐ Tipps&Tricks-Poster

Bitte bewerten Sie die folgenden Artikel:

Artikel							
Akte EA gegen Ascaron	A	B	1	2	3	4	5
Komplettlösung: Splinter Cell	A	B	1	2	3	4	5
Test: Sim City 4	A	B	1	2	3	4	5
Test: Anstoß 4	A	B	1	2	3	4	5
Tipps: Sim City 4	A	B	1	2	3	4	5
Komplettlösung: Runaway	A	B	1	2	3	4	5
Tipps: FM 2003	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Splinter Cell	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Unreal 2	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Deus Ex 2	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Tomb Raider: AoD	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Indiana Jones	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Far Cry	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Impossible Creatures	A	B	1	2	3	4	5
Booklet: C&C Generals	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: DTM Race Driver	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Tron 2.0	A	B	1	2	3	4	5
Vorschau: Blitzkrieg	A	B	1	2	3	4	5
Hardware: GeforceFX	A	B	1	2	3	4	5
Hardware: Grafikkarten	A	B	1	2	3	4	5

A Spiel interessiert mich, Artikel aber (noch) nicht gelesen
B Spiel interessiert mich nicht/Artikel nur überflogen
1 Sehr gut 2 Gut 3 Durchschnittlich
4 Geht so 5 Miserabel

Auf welches dieser Spiele freuen Sie sich am meisten? (bitte nur eine Nennung)
- ☐ Keines der genannten
- ☐ Black & White 2 ☐ C&C Generals
- ☐ Colin McRae Rally 3 ☐ Commandos 3
- ☐ Counter-Strike: Condition Zero
- ☐ Deus Ex 2 ☐ Die Siedler 5
- ☐ Die Sims Online ☐ Doom 3
- ☐ DTM Racer Driver ☐ Duke Nukem Forever
- ☐ Far Cry ☐ Freelancer
- ☐ GTA: Vice City ☐ Half-Life 2
- ☐ Halo ☐ I.G.I. 2
- ☐ Impossible Creatures
- ☐ Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- ☐ Mercedes-Benz World Racing
- ☐ Praetorians ☐ Quake 4
- ☐ Rainbow Six ☐ Raven Shield
- ☐ Republic ☐ S.T.A.L.K.E.R.
- ☐ Sim City 4 ☐ Spellforce
- ☐ Splinter Cell ☐ Star Trek: Voyager – Elite Force 2
- ☐ Star Wars: Galaxies ☐ The Movies
- ☐ The Matrix
- ☐ Tomb Raider: The Angel of Darkness
- ☐ Unreal 2 ☐ Vietcong
- ☐ World of Warcraft ☐ XIII

Wie bewerten Sie die aktuelle Ausgabe?

Aktualität	1	2	3	4
Bildqualität DVD-Videos	1	2	3	4
Hardware	1	2	3	4
Inhaltliche Qualität DVD-Videos	1	2	3	4
Layout (Heftgestaltung)	1	2	3	4
Menüführung auf CD/DVD	1	2	3	4
Preis-Leistungs-Verhältnis	1	2	3	4
Qualität der Demos auf CD/DVD	1	2	3	4
Aktualität der Demos auf CD/DVD	1	2	3	4
Menge der Demos auf CD/DVD	1	2	3	4
Tipps & Tricks	1	2	3	4
Titelgestaltung	1	2	3	4
Übersichtlichkeit	1	2	3	4
Verständlichkeit	1	2	3	4

1 Sehr gut 2 Gut
3 Durchschnittlich 4 Miserabel

HARDWARE:
Welcher Prozessor rechnet in Ihrem PC?
- ☐ Weiß ich nicht ☐ AMD K6
- ☐ AMD Duron ☐ AMD Athlon (Slot A)
- ☐ AMD Athlon T-Bird ☐ AMD Athlon XP
- ☐ Intel Celeron ☐ Intel Pentium
- ☐ Intel Pentium II ☐ Intel Pentium III
- ☐ Intel Pentium 4 ☐ Sonstige

Wie ist Ihre CPU getaktet (nicht übertaktet)?
Bei Athlon XP geben Sie bitte nicht den realen Takt, sondern die Typenbezeichnung an (Beispiel: Athlon XP 1.800+).
- ☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 500 MHz
- ☐ 501 bis 700 MHz ☐ 701 bis 1.000 MHz
- ☐ 1.001 bis 1.400 MHz ☐ 1.401 bis 1.600 MHz
- ☐ 1.601 bis 1.800 MHz ☐ 1.801 bis 2.000 MHz
- ☐ 2.001 bis 2.500 MHz ☐ Mehr als 2.500 MHz

Wie viel Hauptspeicher besitzt Ihr PC?
- ☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 128 MB RAM
- ☐ 129 bis 192 MB RAM ☐ 193 bis 256 MB RAM
- ☐ 257 bis 384 MB RAM ☐ 385 bis 512 MB RAM
- ☐ Mehr als 512 MB RAM

Welcher Chip ist auf Ihrer Grafikkarte untergebracht?
- ☐ Weiß ich nicht ☐ 3dfx Voodoo2
- ☐ 3dfx Voodoo3 ☐ 3dfx VSA-100 (Voodoo4/5)
- ☐ Ati Radeon 7500 ☐ Ati Radeon 8500
- ☐ Ati Radeon 9000 ☐ Ati Radeon 9000 Pro
- ☐ Ati Radeon 9700 ☐ Ati Radeon SDR/DDR
- ☐ Matrox G400/G400/G450/G550
- ☐ Nvidia Geforce2 GTS/Pro/Ti
- ☐ Nvidia Geforce2 MX/MX-400
- ☐ Nvidia Geforce2 MX-200 ☐ Nvidia Geforce2 Ultra
- ☐ Nvidia Geforce256 ☐ Nvidia Geforce3
- ☐ Nvidia Geforce3 Ti-200 ☐ Nvidia Geforce3 Ti-500
- ☐ Nvidia Geforce4 MX-420
- ☐ Nvidia Geforce4 MX-440/460
- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4200 ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4400
- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4600
- ☐ Nvidia TNT2 M64/Pro/Ultra
- ☐ STM Kyro I/Kyro II ☐ Integrierte Grafik

Für welche Hardware-Themen interessieren Sie sich derzeit besonders?
- ☐ Derzeit keines ☐ Drucker
- ☐ DVD-Laufwerke ☐ Gamepads
- ☐ Grafikkarten ☐ ISDN/DSL
- ☐ Joysticks ☐ LCD-Bildschirme
- ☐ Mainboards ☐ Monitore
- ☐ Netzwerk ☐ Prozessoren
- ☐ Soundkarten/-systeme
- ☐ Etwas anderes

Welche Konsolen besitzen Sie?

Microsoft Xbox	1	2	3
Nintendo Game Boy	1	2	3
Nintendo Game Boy Advance	1	2	3
Nintendo GameCube	1	2	3
Sony PlayStation	1	2	3
Sony PlayStation 2	1	2	3

1 Besitze ich 2 Anschaffung geplant
3 Kein Interesse

PC-Games-DVD und -CD:
Bitte bewerten Sie die Demo-Versionen

Anarchy Online (Vollversion)	1	2	3	4	5	6	7	8
Big Scale Racing	1	2	3	4	5	6	7	8
Carcassonne	1	2	3	4	5	6	7	8
Crossroads	1	2	3	4	5	6	7	8
Impossible Creatures	1	2	3	4	5	6	7	8
Mafia	1	2	3	4	5	6	7	8
Moorhuhn Kart	1	2	3	4	5	6	7	8
Mutant Storm	1	2	3	4	5	6	7	8
Neverwinter Nights	1	2	3	4	5	6	7	8
Praetorians	1	2	3	4	5	6	7	8
Santa	1	2	3	4	5	6	7	8
Toy Factory	1	2	3	4	5	6	7	8
Warcraft 3	1	2	3	4	5	6	7	8
Zoo Tycoon: Marine Mania	1	2	3	4	5	6	7	8

1 Kein Interesse 2 Noch nicht ausprobiert
3 Demo funktioniert nicht
4 Spitze! 5 Gut 6 Durchschnittlich
7 Geht so 8 Miserabel

Bitte bewerten Sie die Video-Beiträge:

Aktuell: Ion Storm	1	2	3	4	5	6	7
Vorschau: C&C Generals	1	2	3	4	5	6	7
Vorschau: DTM Race Driver	1	2	3	4	5	6	7
Vorschau: Impossible Creatures	1	2	3	4	5	6	7
Vorschau: Splinter Cell	1	2	3	4	5	6	7
Vorschau: Tron 2.0	1	2	3	4	5	6	7
Vorschau: X2: Die Bedrohung	1	2	3	4	5	6	7
Test: Sim City 4	1	2	3	4	5	6	7
Test: Anstoß 4	1	2	3	4	5	6	7
Test: Asheron's Call 2	1	2	3	4	5	6	7
Test: The Gladiators	1	2	3	4	5	6	7
Test: Der Schatzplanet	1	2	3	4	5	6	7

1 Kein Interesse 2 Noch nicht angesehen
3 Spitze! 4 Gut 5 Durchschnittlich
6 Geht so 7 Miserabel

Welchen DVD-Software-Player benutzen Sie?
- ☐ WinDVD ☐ PowerDVD
- ☐ Direct DVD ☐ MGI Soft DVD Max
- ☐ Vario DVD ☐ Andere/weiß nicht

Wo schauen Sie die Videos auf DVD an?
- ☐ Kaufe die CD-Ausgabe
- ☐ Am PC (Software-DVD-Player)
- ☐ TV-Gerät + DVD-Player
- ☐ TV-Gerät + Spielkonsole

Haben Sie einen Patch von CD/DVD installiert?
- ☐ Ja, mehrere ☐ Ja, einen
- ☐ Noch nicht ☐ Nein, habe diesmal keinen benötigt

Installieren Sie Shareware-Spiele auf DVD?
- ☐ Ja, häufig ☐ Ja, hin und wieder
- ☐ Nein, nie

☐ **Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:**

Motiv: ____________
Inserent: ____________
Seite: ____________







Keine Interviews, keine Interviews ... zzzt ... das Dach – ich muss mich noch ums Stadiondach kümmern ... zzzt ... unser bester Spieler ... zzzt ... der darf nicht weg ... zzzt ... und dann werden wir auch ... zzzt ... Meister!



PC CD-ROM
EA SPORTS
FUSSBALL MANAGER 2003
BUNDES LIGA



BUNDES LIGA



EA SPORTS


PC ACTION
PRÄSENTIERT
Äktschn Män
VS
Prinzregent Gschaftlhuber
TEXT(C) BY SUPERTEXT.NET
ZEICHNUNGEN (C) BY GUNJACK.DE
(C) 2002 ALL RIGHTS RESERVED
WAS BISHER GESCHAH: DER OBER-OBERBAYER FRANZ-XAVER GSCHAFTLHUBER TRÄUMT VON EINER WEISSBLAUEN WELT. DIE GANZE ERDE EINE EINZIGE OBER-BAYERISCHE TOURISTENHÖLLE, WEISSWURST FRÜH, MITTAG UND ABENDS, OKTO-BERFEST ÜBERALL FÜR ALLE UND IMMER UND NATÜRLICH ANSICHTSKARTEN BIS ZUM ABWINKEN. SÄMTLICHE EINNAHMEN AUF SEIN KONTO: UND SCHON PASST DIE SACHE MIT DER WELTHERRSCHAFT. WENN, JA WENN DA NICHT ÄKTSCHN MÄN, DIE PC-ACTION-REDAKTION UND REDAKTEUR HESSE WÄREN. DIESER NAME UND DIESE FRISUR SIND FÜR DEN OBERBAYERISCHEN ERZSCHUFT ZUVIEL, VIEL ZUVIEL. ALSO: AUS DEM WEG MIT DEN KRASSEN KOMMENTAREN, KORREKTEN BESPRECHUNGEN UND KONKRETEN HILFEN VON PC ACTION. A-BER WIE? WEISSBIERBOCKSCHAUMKANONE? SCHUHPLATTL-BATTLE? RESI SCHMELZ? RADIOAKTIVE LEDERHOSE? NACH EINER SCHÖNEN MASS UND EINEM RADI WIRD ER KÖNIG, WEIL: TOLLE IDEE GEHABT: HESSE MIT WEISSBIERBOCKSCHAUM BETÄUBEN. RED. INS KOMA BOMBEN, DANN VER-WURSTEN. HESSE IN OBERBAYERISCHE TOURISTENHÖLLE ENTFÜHREN. DORT AUF HOHER TEMPERATUR BIS ZUM ST. NIMMERLEINSTAG SCHMOREN LASSEN. DERWEIL WELTHERRSCHAFT VERKÜNDEN UND DIE GESAMTE ERDE AUF NEUSCHWANSTEINIGSTE VERSCHLIMMBESSERN. SPÄTER: ALL BAJUWARISIEREN, SUPERGALAXIS-HERRSCHER IN WEISSBLAU SEIN. EINE SCHLIMME VOR-STELLUNG DAS. GUT NUR, DASS...
ABER SEHEN SIE SELBST:
KRASS!
BEIM REGELMÄSSIGEN BESUCH IN DER PC-ACTION-REDAKTION STELLT ÄKTSCHN MÄN SCHON NACH WENIGEN SEKUNDEN DAS UNGLAUBLICHE FEST: DIE REDAKTION FEHLT, HESSE FEHLT GAR UNENTSCHUL-DIGT. ÜBERALL NUR SCHAUM. EINE ADHOC-ANALYSE DER EKTOPLASMATISCHEN SUBSTANZ FÜRTH DEN SUPERSTEN ALLER SUPERHELDEN SCHNELL AUF DIE SPUR VON FRANZ-XAVER GSCHAFTLHUBER.
KONKRET!
KRASS!
KRAASSS!
AB DIE POST NACH OBERJAMMERGAU, WO GSCHAFTLHUBER IM GOLDE-NEN HIRSCHEN HESSE SCHMOREN LÄSST UND UNSCHULDIGE REDAKTEURE VERWEISSWURSTET.
SCHNARZ!
SCHNARZ!
SCHNARZ!
NIMM MICH!
NIMM...
BRONZ!
BOOM
CRACK
BRONZ!
BRONZ!
BRAT!
BRONZ!
BRAT!
BRONZ!
BRAT!
NIMM...
CRACK
CRACK
BOOM
GNIIZ!
GNIIZ
GSCHAFTLHUBER FLUCHT SICH DIE SCHWARZE SEELE AUS DEM LEIB. DERWEIL WIRDS FÜR HESSE LANGSAM RICHTIG HAARIG: HEAVY ROTATION AUF DEM HENDL-GRILL STEHT AUF DEM PROGRAMM.
SINSCH!
UNTERDESSEN IM GASTHAUS...



NACH DEN RESI SCHMELZIS SCHICKT DER PRINZREGENT SEINE SCHUHPLATTLBATTLER INS FELD.
BRAT!
CRACK!
A PÄCKLE SCHELLN IS SCHNELL AUFGMACHT.
ER MEINT: JETZT GIBT'S WAS AUF'S MAUL.
CRACK!
WAHNSINN
GSCHAFTLHUBER ÜBERSCHREITET DIE GRENZE ZUM WAHNSINN. ZEIT FÜR SEINEN LETZTEN TRUMPF: DIE TODESMÄSSIGE FREIBIERKANONE.
BRONZ!
FLITZSCH!
RÜLPS!!
DANK ADVANCED B.A.U.C.H.-TECHNOLOGIE MACHT UNSER DURSTIGER HELD DIE 12-HEKTOLITER-BOMBE EASY UNSCHÄDLICH.
! ! ? ?!
FRANZ-XAVER GSCHAFTLHUBER AM ENDE? WIRD DIE ZEIT ABER REICHEN, UM DIE RED. ZU RETTEN? WAS IST MIT DER VERSPROCHENEN LEDERHOSE? UND WERDEN DIE JAPANISCHEN TOURISTEN DIE GEPANSCHTEN WEISSWÜRSTE TATSÄCHLICH VERSPEISEN?
!
KRASS!
TSCHUNG!
O'ZAPFT IS!
GEGEN DAS ZAPFZEUG DES TODES HAT DER PRINZREGENT: NULL CHANCE. KEIN WUNDER, DASS ES BALD SCHON ZU RÜHRENDEN BEFREIUNGSSZENEN KOMMT.
ÄKTSCHN MÄN UND ÄKTSCHN TSCHUNJER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL VOM BÖSEN BEFREIT. ZUM DANK SCHENKT IHNEN DIE PC-ACTION-RED. DAS HEFT MIT CD-ROM JETZT AUCH IN GROSS. ALSO GIBT'S DIE ALLERNEUESTE PC ACTION GLEICH ZWEIMAL. MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD FÜR NUR 4,99 UND ALS SPARBUCH MIT 1 CD FÜR NUR 3,30. JOHLARADIHIHI!!
PC ACTION
DVD
4.700 MB DATEN!
SO GEIL WIRD 2003
SIM CITY 4
ANSTOSS 4
BILLIG BALLERN!
PC ACTION
CD-ROM
SO GEIL WIRD 2003
BILLIG BALLERN!
ALDI PC-TUNING
SIM CITY 4
ANSTOSS 4
NEUES DESIGN.
KRASSE KOMMENTARE. KORREKTE BESPRECHUNGEN. KONKRETE HILFE.
PLUS DVD NUR 4,99!
KORREKT GÜNSTIG: MIT 1 CD NUR 3,30!
ZEIT ZUM DURCHATMEN, ZEIT MAL WIEDER MENSCH ZU SEIN, ZEIT FÜR GARTENARBEIT, ZEIT FÜR DEN AUSGIEBIGEN AUSTAUSCH VON KÖRPERSÄFTEN – ABER NICHT FÜR LANGE. IRGENDWO DA DRAUSSEN, IN DER KALTEN, GRAUSAMEN WELT WARTET SCHON DER NÄCHSTE ERZBÖSEWICHT AUF UNSERE STRAHLENDEN HELDEN........ KURZE PAUSE: WERBUNG.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Wenn sich Scharen von Menschen auf den Weg machen, wild gewandet und in aggressiver Stimmung, dann ist kein Krieg - schlimmer: Urlaubszeit

Es begann alles im Spätherbst - der Jahreszeit, in der ich mich dreimal am Tag einöle. Nein, nicht wegen der Sonne, sondern damit der Regen besser abperlt. Wenn dann aus dem Regen langsam Raureif wird, zieht es mich immer urlaubstechnisch in wärmere Gefilde. Weil Reisen bildet, beschloss ich, mein Wissen über die Türkei zu vertiefen. Türken sehen aus wie Griechen, die es in den Orient verschlagen hat. Und tatsächlich leben 64 Millionen wirklich auf der „anderen" Seite des Bosporus. Dort trägt auch unweigerlich jeder Mann einen Schnurrbart. Ob die Frauen einen tragen? Darüber konnte ich aufgrund der vorherrschenden Kopftücher nur wild spekulieren. Nach meiner Rückkehr erkannte ich messerscharf den Unterschied zwischen türkischen und eingedeutschten Türken. Der türkische Gastarbeiter an sich sorgt für erheblichen wirtschaftlichen Aufschwung in seinem Gastland. Er richtet irrsinnig aufwendige Hochzeiten aus, deren Pomp umgekehrt proportional zum Willen der Braut steht, verheiratet zu werden. Sein Auto schmückt er mit allerlei Tand, bis es aussieht wie die fahrbare Sultan-Ahmet-Moschee oder eine extrem kleine Filiale eines Hi-Fi-Ladens. Er erzeugt Süßwaren, welche die Geschmacksnerven längerfristig veröden - ein Effekt, der nur durch Döner mit reichlich Zwiebeln gemildert werden kann. Süßwaren und Döner erhaltet ihr hier an jeder Ecke, die Autos in der Türkei und die Tochter nur auf Anfrage!

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Da weint der Lektor

Bin leidenschafter Online Zocker bin, jeden Tag 6stunden online bei mir Rauchs am Pc hiih wurde mich gerne bewerben das were echt tol. Spielen is meinr leben..

SUPERWINN

Natürlich werden auch meine Seiten vom Lektorat gelesen – das ist normal und nichts Besonderes. Nachdem jedoch dieser Brief gegengelesen wurde, drang leises Wimmern aus dem Lektoratsbüro und man konnte das unauffällige Klappern einer leeren Flasche hören. Nur mit sehr viel Mühe und einer Option auf körperliche Gewalt konnte ich unseren Textchef davon abhalten, Hand an dieses wunderbare Stück exotischen Gedankenguts zu legen. Lieber Superwinn: Als was du dich bewerben willst, entzieht sich meinem Wissen. Ich würde dir jedoch eindringlich raten, dich für einen Deutschkurs zu bewerben. Ein ungutes Gefühl habe ich jedoch, weil du ausgerechnet mich angeschrieben hast statt der Volkshochschule. Wolltest du dich etwa bei uns bewerben? Wir bieten keine Deutschkurse an – wir setzen sie voraus!

Der Biker

Hi Rainer!

Nur eine Frage an den Guru aller Biker. Meine neue Freundin fährt Auto; darf ich sie trotzdem lieben?

MAJO

Hast du dir in letzter Zeit mal das Thermometer angesehen? Nein – konntest du ja nicht, weil eine dicke Eisschicht drüber war. Bei solchen Witterungen solltest du sie nicht trotzdem, sondern vor allem deswegen lieben, weil sie Auto fährt! Ist zwar ein wenig weicheierig, aber eine blau gefrorene Nase ist auch alles andere als ein cooler Anblick.

Beilage

Hey Rainer!

*Ich bin jetzt schon seit acht Jahren Leser dieses Magazins. Natürlich haben mir schon immer die Leserbriefe am besten gefallen. Neulich habe ich mich mal wieder an die uralte Schokoriegel-Diskussion erinnert. Du hattest aber gute Argumente dagegen, dass ein solcher der PC Games beiliegen dürfe. Ich habe mir aber eine gute Alternative überlegt: Frikadellen! Die schmecken viel besser und können auch nicht schmelzen. Wäre echt nett von euch. Ach ja, ich hab noch einen Vorschlag: Bringt mal Interviews mit ausgedienten Spielehelden. Mein Favorit wäre Adam Randall aus **Realms of the Haunting**. Der war voll nett und kam aus Bayern. Wenn man genau hinguckt, sehen seine Heiltränke nämlich aus wie Bier und Weißwurst.*

OKAY, DAS WAR'S. -BO-

Na ja – einen Fleischklumpen beizulegen, wäre jetzt auch nicht gerade das Gelbe. Zwar könnte man im Sommer die PC Games immer sofort in den Läden finden (unschwer auszumachen an dem weithin sichtbaren Fliegenschwarm) und man müsste sich auch nicht lange überlegen, wo es denn nun unser Heft zu kaufen gibt: einfach nur den Hunden nachgehen. Dennoch habe ich das Gefühl, dass auch dieser Vorschlag keine Gnade vor den Augen der Geschäftsleitung finden würde. Wenn du unbedingt etwas essen willst, das aus der PC Games kommt, kannst du ja eines unserer handlichen Sonderheftchen verspeisen, die den unschätzbaren Vorteil haben, auch bei Vegetariern gut anzukommen, außerdem extrem kalorienarm sind und zur Not sogar gelesen werden können. Deine andere Idee ist da schon viel besser. Wir werden ernsthaft drüber nachdenken. Das ist jetzt zwar geheuchelt, aber es geht stark auf Mittag zu und irgendwie muss ich diesen Brief ja zu Ende bringen.

Unfall

Hallo Rossi!

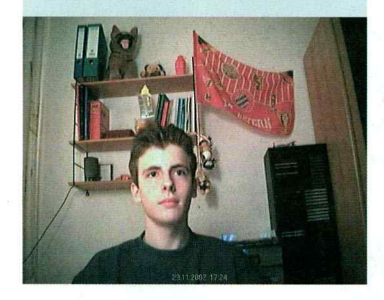
Also, wie ich weiß, bist du auch ein Freak, was das Motorradfahren angeht. Aber nun mal zur Sache: Du hattest ja schon ein paar Unfälle und es wird gemunkelt, dass du dich immer wieder erholt hast. Am letzten Samstag hatte ich nun auch meinen ersten „Unfall". 90 in der Stadt auf einer Ölspur, Kurve, da lag ich nun. Karre kaputt und mein Knie brennt wie Feuer. Nun wollte ich fragen, ob du nicht Tipps zum Heilen hast? Eventuell noch das andere Knie aufreißen, um ein synchrones Humpeln zu erzeugen? Heilsalben? Biertrinken?

THX FÜR ANTWORT: SCHUMI123

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC Games-Leser des Monats

Thomas ist für uns kein Fremder. Unter dem merkwürdigen Namen „t10ottoo" treibt er sich fast täglich in unserem Chat herum und fällt dadurch auf, dass er nicht auffällt. Kein Wunder – Pfadfinder sind ja stets wohlerzogen, benehmen sich unauffällig und tragen adrette Frisuren. Wer sich vor den vielen Irren in unserem Chat fürchtet: Keine Panik, es gibt auch Leute wie Thomas, den alle Omas lieben.



Natürlich habe ich da in meiner ebenso langen wie bisweilen schmerzhaften Laufbahn als Motorradfahrer Erfahrungen gesammelt, an denen ich den Nachwuchs gerne teilhaben lasse. Zuerst sollest du unbedingt lernen, nach einem Unfall die Zähne zusammenzubeißen, sofern nach dem Sturz noch welche übrig geblieben sind. Es gibt keinen entwürdigenderen Anblick als einen lamentierenden Mann! Dann kratzt du das, was einst dein Bike war, von Pflaster, Asphalt, LKW, Mauer (je nach Ort des Einschlags), versuchst, die traurigen Reste davon so halbwegs fahrbar zu drapieren, und entfernst dich hurtig mit kühnem Blick gen Heimat. Zu Hause eingetroffen, kommt dann Teil 2 meiner Methode zum Tragen: Jammern und Wehklagen für Fortgeschrittene, bis die natürliche Heilung einsetzt.

Anfrage

Hallo PC Games!

Ich muss einen Fokusstein im Kloster nehmen. Um ins Kloster zu gelangen, muss ich mich in eine Fleischwanze verwandeln. Aber wie kann ich mich wieder zurückverwandeln?

EUGEN

Ich bin mir jetzt nicht so ganz sicher, was ich von deiner E-Mail zu halten habe, zumal auch der Betreff („helft mir!") nicht so ganz aussagekräftig war. Zuerst wollte ich deine Mail an die örtliche Drogenberatung weiterleiten, in der trüben Hoffnung, dass sie dir dort helfen können. Aber wer solche Gedan-

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Januar?



BEINHART Gerald Köhler, der Designer des Fußballmanager 2003, schickt diese FIFA-Deko-Figur vorzeitig in die medizinische Abteilung.

Marian Hartleb aus dem niedersächsischen Leinefelde entpuppte sich als **Anno 1503**-Insider und lieferte mit seiner Abwandlung des Steuersongs eine gelungene Parodie. Sein Preis: ein tolles Spielepaket – natürlich ohne **Anno 1503**, dafür mit einer Reihe anderer spannender Neuerscheinungen.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 20. Januar 2003. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



WIR LIEBEN FLIPPER, FLIPPER... PCG-Online-Chef Thomas Borovskis (rechts) und Take-2-Sprecher Markus Wilding (Mafia, GTA 3) schieben keine ruhige Kugel.

ROSSIS RUMPELKAMMER

Leser fragen - PC Games antwortet

Frühstart

Leider hat man sich ja schon daran gewöhnt, dass PC-Zeitschriften einfach immer einen Monat der Zeit voraus sind. Heft 04/XX erscheint im März, weil das Heft 03/XX ja schon im Februar erschienen war usw. Doch jetzt bringt ihr das Heft 02/03 noch im Dezember 2002 heraus! Wow! Ich kann in die Zukunft sehen! Wann hört ihr mit dem Schwachsinn auf? Wenn ich das Heft 01/05 schon im März des Jahres 2004 kaufen kann? Ach so - meinen Geburtstag 03/03 feiere ich einfach mal im Januar 2003, dann stimmt es mit eurer Zeitangabe ja fast wieder. Und noch frohe Ostern (bevor ich es verpasse)!

ROLF SPRINGER, PER E-MAIL

Keine Bange: Wie schon in den vergangenen zehn Jahren wird PC Games auch künftig immer am ersten Mittwoch eines Monats erscheinen. Dass die PC Games 02/03 ominöserweise bereits im Dezember zu haben ist, hat einen trivialen Grund: Der erste Mittwoch im Januar ist ausgerechnet der 1. Januar - ein bundesweiter Feiertag (Neujahr). In solchen Fällen wird der Erscheinungstermin im Allgemeinen um einen Tag vorverlegt - und das ist diesmal Dienstag, der 31. Dezember 2002. Abonnenten erhalten das Heft wie gewohnt sogar noch früher.

Das Herzstück der CDs

*Wieso sind auf der CD keine Videos drauf? Die waren ja wohl das Herzstück der CDs! Die Demos sind sowieso Schwachsinn, weil sowas kein Mensch haben will! Außer vielleicht die **Gothic 2**-Demo. Wenn der Brief auch nicht abgedruckt wird, krieg ich die volle Krise und zerreiß alle eure Hefte und schluck das dann runter!*

DANI, PER E-MAIL

Die CDs der PC Games 01/03 waren Ausnahmen. Wir wollten unseren CD-Lesern keinesfalls Top-Demos wie **James Bond 007: Nightfire, NBA Live 2003** oder **Herr der Ringe: Die Gefährten** vorenthalten - ganz zu schweigen von Exklusiv-Demos wie **Gothic 2, Runaway** oder dem brandneuen **Robin Hood**-Szenario. Deshalb haben wir aus Platzgründen schweren Herzens auf die Videos verzichtet. Auf den aktuellen PC-Games-CDs sind die Special Editions der DVD-Test- und Vorschau-Videos natürlich wieder enthalten. Unsere Abonnenten profitieren wie immer von der exklusiven Zusatz-CD, die nicht im Handel erhältlich ist.

Anstoß 4

*Ich wollte euch zu eurer **Anstoß 4**-Kolumne („Macht unsere Fußballmanager nicht kaputt!") gratulieren. Ihr trefft den Nagel auf den Kopf. Diese erschreckende Parallele zu Software 2000 spukte mir auch schon seit ein paar Tagen in meinem Kopf herum. Übrigens: Nehmt mir die Mail nicht übel, die ich damals wegen der schlechten PC-Games-Wertung für **Anstoß 3** an euch geschickt habe - ihr hattet ja Recht.*

RIVALDO, PER E-MAIL

*Das „neue" **Anstoß 4**-Master - das offizielle - ist absolut spielbar! Einziges Manko: Man kann halt auf schwächeren Rechnern nicht mit allen Ländern spielen und muss dort das Optimum finden, was übrigens im **A4**-Forum zu lesen ist. Bisher hatte ich keine Abstürze nach dem Patch und mit nur den großen Ländern. Einzig störend ist die ewig langsame Spieltags-Darstellung - und das ohne Atmosphäre. Ascaron verspricht aber glücklicherweise Besserung. Versteht mich nicht falsch: Der **FM 2003** ist momentan mein Favorit, sollte Ascaron aber die Statistik-Bugs und die Atmosphäre in einem Patch oder Add-on verbessern, dann ist **Anstoß 4** erste Wahl.*

SVEN MODEROW, PER E-MAIL

*Also, ich habe eben die Stellungnahme von Ascaron gelesen. Mir kam es so vor, als ob die nur einen schlechten Witz machen. Das ist doch eine Frechheit, zu behaupten, dass die Fehler bei ihnen nicht auftreten. Ich habe mir am Montag **Fußballmanager 2003** und **Anstoß 4** aus der Videothek ausgeliehen, um die beiden zu vergleichen. Man muss dazu sagen, ich bin **Anstoß 3**-Fan und fand den **Fußballmanager 2002** nicht gut. So testete ich natürlich zuerst **A4** (Ver 1.0). Und was ich da sah, war unglaublich. Okay, das Menü finde ich klasse, aber der Rest ist nur „Bugstoß". Die Spieldarstellung ist eine Katastrophe für sich, von der Logik bis zur Darstellung. Also, so etwas dem Käufer anzubieten, ist mehr als ... ich weiß nicht, was ich dazu sagen soll. Ich will auf die anderen Fehler nicht mehr eingehen (würde die E-Mail sprengen). Naja, danach war ich ziemlich enttäuscht. Was ist bloß aus **Anstoß** geworden? Bitte reagiert besonders hart auf solche Spieleschmieden, die so einen Mist machen und auch noch Mist reden. Ihr müsst unbedingt Reaktionen von der **Anstoß 4**-Community abdrucken, um zu zeigen, wie Ascaron die Käufer und vor allem die Fans enttäuscht hat. Ich weiß, das klingt übertrieben, aber die Enttäuschung nach so langem Warten ist groß. Macht weiter so!*

SEBASTIAN, PER E-MAIL

Preissenkung?

*Da das Weihnachtsgeschäft vor der Tür steht, **Medal of Honor: Spearhead** erschienen ist und **Medal of Honor: Allied Assault** schon seit Februar auf dem Markt ist, wollte ich mal fragen, ob ihr nicht herausfinden könntet, ob und wann **Medal of Honor: Allied Assault** billiger wird, da es immer noch den vollen Preis (um die 45 Euro) kostet.*

DAVID, PER E-MAIL

Eine Preissenkung auf breiter Front ist laut Electronic Arts bis auf weiteres nicht geplant.

Anno 1503

*Ich und meine Freunde sind totale **Anno**-Fans. Seit es erschienen ist, warten wir händeringend auf den Multiplayer-Patch. Wann kommt er raus? Und wenn er schon draußen ist, wo bekomm ich ihn her?*

ALEX, PER E-MAIL

Der versprochene Mehrspielermodus steht nach wie vor aus. Sunflowers gibt auf Nachfrage kein konkretes Datum für das Update an, wir rechnen jedoch damit, dass der Patch im Laufe des Januars auf der offiziellen Website (www.anno1503.de) zum Download angeboten wird. Selbstverständlich informieren wir unsere Leser sofort auf www.pcgames.de, sobald es konkrete Neuigkeiten gibt. Mittlerweile ist der finale Patch erschienen, der viele gravierende Probleme löst und das Spiel spürbar einfacher macht. Mehr über den aktuellen Status von **Anno 1503** lesen Sie im Nachtest in dieser Ausgabe.

kengänge im Drogenrausch hat, braucht meiner Meinung nach keinen psychologischen Beistand, sondern einen Priester. Ich kann jetzt nur hoffen, du wolltest uns wissen lassen, dass du ein Problem mit dem Spiel **Gothic** hast. Für solche Fälle kannst du dich an unsere Tipps&Tricks-Abteilung wenden, die alles Menschenmögliche tut, um möglichst vielen Leuten wie dir zu helfen. Du kannst sie unter hilfe@pcgames.de erreichen. Sollte dort in den nächsten Tagen keine Mail von dir eintreffen, werde ich umgehend die Drogenberatung benachrichtigen. Oder doch lieber einen Exorzisten?

Vorschlag

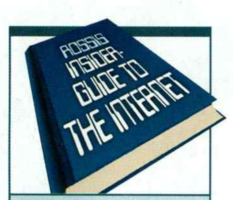
Hallo Rossi!

ich finde die PC Games toll! Aber eine Sache müsste man noch verbessern: Könntet ihr nicht ein paar Vollversionen bei dem Heft hinzufügen? Dann bräuchte man sich die Spiele nicht mehr zu kaufen!

GRÜSSE AUS KÖLN: LUKAS

Prima Idee! Warum sind wir da nicht selbst drauf gekommen? Ich kann das Szenario schon vor mir sehen: Künftig liegen jeder PC Games ein paar Vollversionen aktueller Spiele bei. Die Konkurrenz reagiert erschüttert. Um nicht alle Kunden zu verlieren, legen sie bald jedem Heft ein paar Vollversionen mehr und ein Notebook bei. Aber wir waren darauf vorbereitet! Fortan findet man in jeder unserer Ausgaben die Besitzurkunde eines schweizerischen Grundstücks mit Seeblick - nicht zu vergessen 25 bis 26 Vollversionen aktueller Spiele. Dass unser Mitbewerber sich jetzt mit einen Mittelklassewagen (samt Notebook und 28 Vollversionen) als Dreingabe anbiedert, ist ein schäbiger Trick, der ihn auch nicht retten wird. Immerhin haben wir die E-Mail-Adresse von Lukas, dem schon etwas einfallen wird!

ROSSIS RUMPELKAMMER



HTTP://WWW.LEMONBOVRIL.CO.UK/BUSHSPEECH
Zwar kann man diese Seite aufgrund exzessiver Farbgestaltung nur mit der Sonnenbrille ansehen, aber dennoch lohnt ein Besuch. Der geneigte Besucher ist endlich in der Lage, selbst eine Rede für Großsprecher Bush zusammenzustellen, welche dann der Buhmann aller Turbane nahezu selbstständig vorträgt.



HTTP://WWW.UGLYFOOTBALLERS.COM
Probleme mit deinem Aussehen? Besuch mal diese Seite, die sich ausschließlich mit dem Aussehen von Profifußballern beschäftigt. Danach fühle selbst ich mich schön und begehrenswert. Besonders ans Herz legen möchte ich euch den Part mit den Spielerfrauen, der selbst bei abgebrühten Naturen spontanes Verständnis für Homosexualität weckt.



HTTP://WWW.ABGANG.NET/WILLKOMMEN.HTM
Schlicht in Design und Inhalt präsentiert sich mein letzter Link, der wirklich diesmal das Letzte ist. Eine nicht ernst gemeinte Seite über freiwilliges Einstellen der gesamten Biofunktionen. Wer kein Gras hat, in welches er beißen kann, oder wem der Löffel zum Abgeben fehlt: Hier werden Sie geholfen.



Heilkraft

Servus Rossi,

sag mal, kann es sein, dass du die Heft-DVDs mit deinen Jedi-Kräften so verzauberst, dass die Treiber irgendetwas beheben (nicht das Vorgesehene), aber irgendetwas anderes unbrauchbar machen (der Geforce-Treiber repariert, dafür aber die DVD-Abspielsoftware unbrauchbar)? So etwas kannst nur du!

HARALD

Dir kann man es aber auch gar nicht recht machen, oder? Dabei wäre alles so einfach gewesen. Dass deine Abspielsoftware etwas gelitten hat, liegt zwar nicht an uns, aber dennoch können wir helfen! Kauf dir noch zusätzlich die PC Games Hardware, deren Strahlung hier wahre Wunder wirkt. Wenn du jetzt auch noch alle unsere Sonderhefte käuflich erwirbst, sorgt das nicht nur für reibungsloses Funktionieren deines PCs, sondern macht auch mächtig gutes Karma. Karma ist für Buddhisten übrigens so etwas Ähnliches wie eine Kreditkarte für ein neues, besseres Leben, für deren Deckung man hier und jetzt zu sorgen hat. Eventuell wird das dann auch die einzige Kreditkarte sein, die du bei deinem verschwenderischen Lebenswandel noch zu sehen bekommst. Aber mach dir darüber keine Gedanken: Wir akzeptieren auch weiterhin Bargeld.

Spinne

Servus Rossi!

Na, da ist uns doch neulich ein kleiner Fehler unterlaufen (Zitat: „Spinnen und andere Insekten")! Spinnen sind KEINE Insekten! Insekten haben sechs Beine (wenn ihnen der Rossi keins ausreißt) und je nach Lust und Laune der Natur bis zu vier Flügel, die alle am Mittelteil ihres dreigliedrigen Körpers sitzen. Bei Spinnen dagegen sind im Idealfall (siehe oben) acht Beine direkt am Kopf befindlich, der wiederum direkt auf dem Hinterteil sitzt. Diese optisch eher unvorteilhafte Kombination mag vielleicht auch der Grund sein, warum Spinnen Einzelgänger sind. Des Weiteren haben Spinnen keine Flügel.

MFG BERND WAHL

Uns ist dieser Fehler unterlaufen? Ihnen auch? Daran können Sie mal sehen, wie schnell so etwas geschehen kann. Jetzt, wo Sie es ansprechen, fällt es mir natürlich auch wieder ein und längst vergangene Schultage samt Biounterricht tauchen vor meinem geistigen Auge auf. Allerdings muss ich gestehen, dass meine Erinnerungen an eine Banknachbarin namens Barbara sehr viel lebhafter sind. Wie auch immer: Natürlich sind Spinnen keine Insekten und über deren grauslige körperliche Beschaffenheit sind wir uns zumindest in Grundzügen im Klaren. Wir verlieren das nur bisweilen in der Hektik des Redaktionsalltags etwas aus den Augen, wo Spinnen primär sehr viel breiter als hoch anzutreffen sind, um das Wort „platt" zu vermeiden. Das ist relativ normal in einem Unternehmen wie dem unseren, das sich durch einen überraschend hohen Frauenanteil auszeichnet. Ich selbst kenne mich mit derartigem Ungeziefer recht wenig aus, was unter anderem in meinem doch recht hohen Nikotinkonsum begründet sein mag. Die letzte Spinne, die ich mit eigenen Augen sehen musste, hatte einen glasigen Blick und hustete.





ideenhaus muc
Edith
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
01/2003
€ 3,99
PC Games Hardware
TESTS TIPPS TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPI
40 SEITEN TIPPS
Athlon-Tuning
Notfall-CD
Ebay-Tricks
TOP THEMEN
RADEON 9500 vs. G4 TI-4200-8X
Kampf um den Preis-Leistungs-Thron
NFORCE2: DAS BESTE MAINBOARD
Schnell und stabil: die neue Referenz!
TUNING: AGE OF MYTHOLOGY
Die besten Tipps für mehr Spielspaß
Daten endlich sicher!
Albtraum Systemabsturz: So retten Sie Ihre Daten mit der Notfall-CD!
TOP-TIPP
CPU-Tuning
Athlon einfach freischalten: 20 Prozent mehr Leistung für 1,59 Euro!
CD-ROM
650 MB Treiber, Tools, Updates, Videos & Service
Ebay, Google & Co.
Zeit und Geld gespart: Profitipps fürs Internet, die Sie kennen müssen!
Photo Impact 8
Die deutsche Demo des Bildbearbeitungsklassikers
CPUs für jeden Geldbeutel: von 800 MHz bis 3 GHz!
Power Director Pro 2.5
Videoschnitt leicht gemacht: Testen Sie kostenlos die englische Demo!
DER BESTE ab Seite 64
PROZESSOR!
Mega-Special auf 15 Seiten: AMD vs. Intel
Spieledemos: James Bond & Raven Shield
Brandaktuelle Actionkracher anspielen!
GEFORCE FX
ALLE FAKTEN!
Brandaktuell: Das kann die neue Geforce-Generation von Nvidia!
Beeindruckend: 500 MHz Chiptakt, 1 GHz Speichertakt!
Die neuesten Treiber!
u. a. DirectX 8.2, Detonator 40.72, Catalyst 02.4 für Radeon
Geforce FX
Erste Bilder und Videos zum neuen 3D-Flaggschiff von Nvidia
AKTUELL: 15% SCHNELLER DURCH 200-MHZ-FRONTSIDE-BUS
NOCH
BILLIGER
FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG
FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING
JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,99 EURO.

PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Petra Maueröder	pm@pcgames.de
Christian Müller	cm@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	bgenser@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Petra Maueröder; Christian Müller
Redaktion
David Bergmann, Dirk Gooding, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Harald Wagner, Thomas Weiß
CD-/DVD-Redaktion
Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks-Redaktion
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Hardware-Redaktion
Bernd Holtmann, Sascha Pilling
www.pcgames.de
Redaktion: Stefan Bringewatt
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Stellvertr. des Textchefs: Margit Koch
Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49 -911/28 72 261
ISDN Mac:
Telefon: +49 -911/28 72 260

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus €116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2002 262.253 Exemplare
AWA Ermittelte Reichweite 1.130.000 Leser

Und nun zur **Werbung ...**

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 182).



Platz 1
Vietcong (Take 2)

„Uns war bewusst, dass dies eine sehr passende Anzeige für ***Vietcong*** *ist. Im Spiel geht es um die ständige Bedrohung, nicht nur durch den Vietcong, sondern auch durch die Widrigkeiten, die ein Dschungel mit sich bringen kann. die Gefahr lauert eben überall."*

Henrik Lasser, Produktmanager



Platz 2
Gold Games 6 (Ubi Soft)



Platz 3
Go future (Allianz)

INSERENTEN

Inserent	Seite
AK Tronic	114
Alternate	152, 153, 154, 155
Asus	167
Big Ben	91
Codemasters	83
Computec Media	51, 99, 149, 184, 185, 189, 191, 193
Creative	61
Electronic Arts	183
Electronics Boutique	109
Expert	4
Fort Knox	87
Frozen Silicon	145
Gamigo	78, 100
Idee & Spiel	11
Infogrames	54, 55
Ingram	172, 173, 174, 175, 176, 177
Jöllenbeck	68
Musik Produktiv	97
NBG	195
Okay Soft	85
PC Spezialist	67
Saitek	169
Saturn	73, 75
Stoll	89
Take 2	94
Terratec	196
THQ	106
Ubi Soft	22, 23
Wcom	93
Westfalenhalle	33



Januar 1993

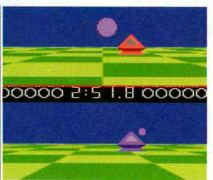
Kurioses am Rande

„Diesmal möchte ich mich in unserer PD-Ecke um die Windows-User kümmern", begann Rainer Rosshirt seine Shareware-Spieleecke – „Gerade für Windows sind die Spiele nicht gerade reichlich." Veteranen erinnern sich mit Grauen an das prähistorische Betriebssystem namens MS-DOS, das damals noch die meisten Programme in Gang brachte. Nächtelange Text-Editor-Orgien, nur um ein paar Kilobyte mehr Speicher aus den Konfigurationsdateien zu kitzeln, kryptische Textbefehle und Dutzende Hardware-„Standards" machten aus dem schönsten Hobby der Welt oft mehr Arbeit als Spaß. Zum Glück laufen Spiele unter Windows mittlerweile völlig reibungslos ... theoretisch.

Was wurde eigentlich aus ... LucasArts?

Kaum eine Entwicklergruppe genießt einen so legendären Ruf wie George Lucas' Software-Abteilung – erst in der vergangenen Ausgabe hat PC Games LucasArts in die Ruhmeshalle der zehn besten Firmen und Designer aufgenommen. Mitte der 90er-Jahre waren die Kalifornier auf dem Höhepunkt ihrer Kreativität. Grund genug, bei einem Firmenbesuch auf Klassiker und Kommendes einzugehen. Bis heute, 20 Jahre nach der Gründung, hat LucasArts satte 85 Titel veröffentlicht, darunter Klassiker wie **Monkey Island**, **X-Wing** und **Jedi Knight**. Dabei war der Anfang alles andere als vielversprechend. Die ersten Actionspiele, **Ballblazer** und **Rescue on Fractalus**, gelangten noch vor ihrer Veröffentlichung für den Atari XL als Raubkopien in Umlauf – eine totale Pleite. Erst Neuauflagen für den damals erstarkenden C64 legten schließlich den Grundstein für LucasArts' weltweiten Erfolg.





Spiel des Monats

Mit **Formula One Grand Prix** eröffnet Microprose im Winter 1992 die Rennsaison auf dem PC. Der damals noch unbekannte Geoff Crammond liefert mit seiner Formel-1-Simulation ein echtes Meisterstück ab, das den Auftakt zu einer der erfolgreichsten Spiele-Serien schlechthin bildet. Derart detaillierte Statistiken, umfangreiches Tuning, nützliche Fahrhilfen, spektakuläre Replay-Funktionen, realistische Kurse, kurz: So viel Rennatmosphäre gab es bislang in keinem anderen Spiel. Etwas rudimentär nur der Multiplayer-Modus: Statt per Modem müssen 35 Fahrer nacheinander an einem Rechner antreten.



Tipps & Tricks

Vier Seiten umfasste die damals noch mit „Secret Whisper" betitelte Tipps-Rubrik. Das reich-te immerhin für Levelcodes und Cheats zu neun Spielen und eine Komplettlösung: Zwei Seiten waren genug, um bei **Might & Magic 4** den bösen Lord Xeen zu besiegen. In der „Help Line" wurden Hardware-Fragen geklärt. Etwa: „Soll ich meine pfeifende Festplatte mit Nähmaschinenöl schmieren?" Die Antwort gilt noch heute: Um Himmels willen, bloß nicht!

Die Top-5-Tests

1. **Comanche** | Novalogic
   Helikopter-Action mit atemberaubender Grafik dank Voxel-Technik
2. **Inca** | Sierra
   Eines der ersten CD-Only-Spiele mit digitalisierten Filmsequenzen
3. **Car and Driver** | Electronic Arts
   Quizfrage: Wie hieß der erste Teil der Need for Speed-Reihe?
4. **KGB** | Virgin
   Es gab Abenteuer mit besseren Rätseln, aber die Atmosphäre war genial.
5. **Summer Challenge** | Accolade
   Einer der letzten guten Vertreter der Multi-Wettbewerb-Sportspiele

Am 05. Februar erscheint die PC Games 3/2003

VORSCHAU

Das fängt ja gut an: Blue Byte enthüllt die nächste **Siedler**-Generation, und auch Blizzard und Sunflowers lüften das Geheimnis um ihre neuen Titel – alle Infos und Screenshots in der nächsten PC Games!

TEST

Dank der Exklusiv-Beilage sind Sie bestens vorbereitet auf das Strategie-Highlight im Februar: **C&C: Generals**. Außerdem ausführlich getestet: **DTM Race Driver**, **Unreal 2**, **Splinter Cell**, **Highland Warriors**!

TIPPS

Detaillierte Karten machen's möglich: Die PC-Games-Tipps-Generäle zeigen Ihnen die letzten Winkel der **C&C: Generals**-Szenarien. Außerdem im T&T-Teil: **Sim City 4** und **Splinter Cell** für Fortgeschrittene.

CD/DVD

Angekündigt sind unter anderem die spielbaren Demos zu **Splinter Cell**, **DTM Race Driver**, **Sim City 4** und **Unreal 2**. Zu allen Top-Tests gibt's Video-Berichte in erstklassiger Bild- und Tonqualität auf DVD.









VORAB-INFOS AB 31. Januar AUF WWW.PCGAMES.DE!

STARS UND STERNE FÜR PC

STAR TREK STARFLEET COMMAND III

Stillen Sie als Klingone Ihren Durst nach Ehre und Heldenmut, ergötzen Sie sich als Romulaner an Heimtücke und Chaos oder rücken Sie das Universum als Föderationsmitglied wieder ins Lot.

PC Games 01/02: 80%







STAR TREK ACTION PACK

Für Star Trek-Fans ein echtes Muss!

- **Star Trek · Armada**
- **Star Trek · Armada 2**
- **Star Trek Voyager Elite Force**
- **Star Trek Voyager Elite Force · Exp.-Pack**



AQUANOX II

Eine neue und actionreiche Geschichte aus der Unterwasserwelt Aqua mit packender Story und 30 Missionen.

PC Action 01/03: 87%, Gold-Award

GameStar 01/03: 85%

PC Games 01/03: 84%









FRITZ 8

Der Schachstar.

- Online weltweit spielen
- 3D-Grafik
- Spitzenreiter auf der SSDF-Weltrangliste
- Vom Deutschen Schachbund wärmstens empfohlen



LOK & TENDER Bonus-Paket

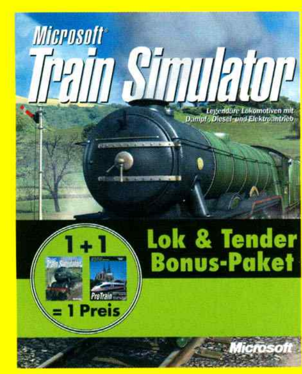
Compilation, bestehend aus Microsoft® Train Simulator und Pro Train

Befahren Sie die besten Strecken als Lokführer, insbesondere die Strecke von Köln nach Frankfurt.

GameStar 03/02: Pro Train 85%

Computerbild Spiele 03/02: Gut

GameStar 09/01: Train Simulator 85%



SPIDER-MAN THE MOVIE

Das Spiel zum Kult!







ALSDORF .... Linnicher Str.
AUGSBURG-GÖGG. .... Eichleitner Str. 12-14
BAD HERSFELD .... Landecker Str. 3
BAD NAUHEIM .... Georg-Scheller-Straße 3-7
BAD SALZUFLEN .... Hoffmannstr. 19
BOCHUM .... Riemker Str. 13-15
BONN .... Heinrich-Böll-Ring/Bornheimer Str.
BOTTROP .... Friedrich-Ebert-Str. 106
CHEMNITZ .... Annaberger Str. 315
DETMOLD .... Ernst-Hilker-Str. 15
DIEZ .... Am Backsteinbrand 6
DORSTEN .... Marler Str. 137
DORTMUND-APLERBECK .... Schleefstr. 15
DORTMUND-OESPEL .... Wulfshofstr. 3
DÜSSELDORF .... Erkrather Str. 169-179
EHINGEN .... Im Schleckerland
ELSTERWERDA .... Lauchhammer Str. 169
ERFURT .... Hermsdorfer Str. 4
ESCHBORN .... Philip-Helfmann-Str. 2-4
EUSKIRCHEN .... Roitzheimer Str. 117
FFM-GRIESHEIM .... Mainzer Landstr. 681
FLENSBURG-FÖRDEPARK .... Schleswiger Straße 130
GERSTHOFEN .... Im Hery-Park
GIESSEN .... Schiffenberger Tal
GOTHA .... Bertha-von-Suttner Str. 2-8
GÖTTINGEN .... Otto-Brenner-Str. 1
HOMBURG/SAAR .... Mainzer Str. 117
JENA .... Burgaupark





KAISERSLAUTERN .... Merkurstr. 51
KÖLN .... Appellhofplatz/DuMont Carré
LEVERKUSEN .... Smidt-Wohncenter
MAINZ-HECHTSHEIM .... Alte Mainzer Str. 125
MEMMINGEN .... Illerpark
MONTABAUR-HEILIGENROTH .... Industriestr. 20-24
MÜLHEIM-KÄRLICH .... Industriestr.
MÜNSTER .... Wolbecker Str.
NEUNKIRCHEN .... Saarpark Center
NEUWIED .... Industriegebiet Distelfeld
OFFENBACH .... Odenwaldring 70
OSNABRÜCK .... Hannoversche Str. 82-88
(ROSTOCK)-BENTWISCH .... Hansestr. 39
SAARBRÜCKEN .... Saargalerie
SAARLOUIS-LISDORF .... Im Hader 1-3
SCHWERIN-KREBSFÖRDEN .... Grabenstr. 1
ST. INGBERT .... Kaiserstr. 71
TRIER .... Treveris-Passage
ULM .... Blaubeurer Str. 95
WEIMAR-SCHÖNDORF .... Classic-Center
WEITERSTADT .... Friedrich-Schäfer Str.
WETZLAR .... Herkules-Center
WILHELMSHAVEN .... Nordseepassage
WIESBADEN .... Appelallee
WIESBADEN .... Mainzer Str. 99-101
WUPPERTAL-BARMEN .... Unterdörnen 91